

Official PlayStation® №9 '99

РОССИЯ



В HOMEPE:
DUNE
2000

Grand Theft Auto 2
Quake 2
Rollcage Extreme
Chrono Cross
Too Human
RC Stunt Copter
Breath of Fire 4
FA Premier League STARS
Castrol Honda Superbike
Planet of the Apes

ПРОХОЖДЕНИЕ:
Soul Reaver
Driver



С 30 АВГУСТА В ПРОДАЖЕ 2-й НОМЕР ЕЖЕМЕСЯЧНОЙ ГАЗЕТЫ СТРАНА РС ИГР

ГАЗЕТА О СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

СТРАНА РС ИГР

№ 2 СЕНТЯБРЬ 1999

<http://www.gameland.ru>

Игры: Action, Adventure, Fighting, Platform, Puzzle, Racing, Shooting, Strategy, Simulation, Sports, Tactics, Thriller, War, Horror, Mystery, Fantasy, Sci-Fi, Historical, Educational, Casual, Indie, Experimental, etc.

Жанры: Action, Adventure, Fighting, Platform, Puzzle, Racing, Shooting, Strategy, Simulation, Sports, Tactics, Thriller, War, Horror, Mystery, Fantasy, Sci-Fi, Historical, Educational, Casual, Indie, Experimental, etc.

Платформы: Windows 95, Windows 98, Windows NT, Mac OS, Linux, etc.

Производители: Activision, Blizzard, EA, Electronic Arts, Epic Games, etc.

Дистрибуторы: 1C, GIGAWATT, etc.



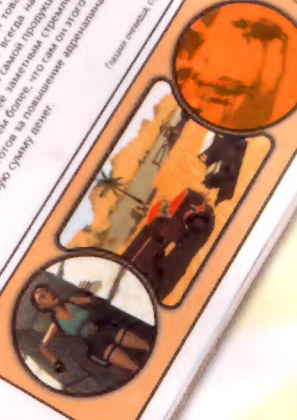
КНЯЗЬ: Лесной страны

Игра-приключение, в которой вы будете играть за князя Лесной страны. Вы будете бороться с врагами, собирать сокровища и строить свою империю.



ВСЯ ПРАВДА О TIBERIAN SUN

Игра-приключение, в которой вы будете играть за героя Тибериан Сана. Вы будете исследовать мир, собирать сокровища и бороться с врагами.



ЯМАЛАУТА

Игра-приключение, в которой вы будете играть за героя Ямалаута. Вы будете исследовать мир, собирать сокровища и бороться с врагами.

32 страницы формата **A3**
ТОЛЬКО о компьютерных играх
полноцветная печать

Official PlayStation № 9 '99 РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (фин. директор) boris@gameland.ru
Сергей Линге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Борис Романов (глав. редактор) boris@gameland.ru
Михаил Разумкин (технический редактор)
Виталий Гербачевский (корректор)

Дизайн, Верстка:

Сергей Линге, Иван Солякин

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

Рекламная служба:

Игорь Пискунов
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230
Факс офиса: (095) 125-0211
Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр. 3,
комн. 6, ст. метро «Курская».

Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: opm@gameland.ru

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

Заказ № 3513

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ИПК «Московская Правда»,
Москва, ул. 1905 года, дом 7
Official PlayStation Magazine, Russia

Здравствуй, уважаемые читатели!

После прочтения нескольких десятков ваших писем, мы наконец смогли найти того человека, который впервые в нашей практике получил бы приз из рук редакции журнала Official PlayStation! Это знаменательное для всех нас событие произошло за несколько дней до сдачи в печать данного номера и поэтому не отличалось особой помпезностью. Но это только начало, так как впереди нас ждет еще не один конкурс и викторина. Так что не забывайте нам писать и при этом указывать свой обратный адрес и контактный телефон!

Главный редактор ОРМ Россия Борис Романов и принимавшие участие в создании журнала авторы: Лев Платонов, Александр Щербаков, Дмитрий Полухов, Михаил Разумкин, Алексей Ковалев, Михаил Антонов, Роман Стефанцов и Леонид Фитуни.

СОДЕРЖАНИЕ



Судьба продолжения единственного и неповторимого «симулятора автогонщика» уже предreshена. Ему суждено стать суперхитом этой осени.



Кто может быть более достоин для рубрики «Rulez», чем Lara Croft? Конечно страшный и ужасный Quake. Именно его инкарнации на PlayStation мы решили посвятить свой специальный репортаж, в котором вы сможете познакомиться с тем, как будет выглядеть и играть Q2 на нашей любимой приставке.



СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

<i>Bomberman Fantasy Race</i>	44	<i>FA Premier League STARS</i>	54	<i>Rollcage Extreme</i>	18
<i>Breath of Fire 4</i>	26	<i>Grand Theft Auto 2</i>	10	<i>Soul Reaver</i>	66
<i>Bugs Bunny - Lost in Time</i>	43	<i>Hot Shots Golf 2</i>	28	<i>Space Debris</i>	20
<i>Castrol Honda Superbike</i>	56	<i>NBA Basketball 2000</i>	36	<i>Street Fighter Collection 2</i>	40
<i>Chessmaster 2</i>	46	<i>Nhl Championship 2000</i>	22	<i>This is Football</i>	30
<i>Chrono Cross</i>	24	<i>Planet of the Apes</i>	31	<i>Tomba 2: the Evil Swine Return</i>	27
<i>Driver</i>	60	<i>Puma street soccer</i>	52	<i>Too Human</i>	32
<i>Dune 2000</i>	34	<i>Quake 2</i>	14	<i>Wing Over 2</i>	48
<i>Eagle One: Harrier Attack</i>	38	<i>RC Stunt Copter</i>	50		

04 Новости

XUT?

10 Grand Theft Auto 2

RULEZ

10 Quake: больше чем просто игра

УДСКОРО

18 Rollcage Extreme
20 Space Debris
22 Nhl Championship 2000
24 Chrono Cross
26 Breath of Fire 4
27 Tomba 2: the Evil Swine Return
28 Hot Shots Golf 2
30 This is Football
31 Planet of the Apes
32 Too Human
34 Dune 2000
36 NBA Basketball 2000
38 Eagle One: Harrier Attack

ОБЗОР

40 Street Fighter Collection 2
43 Bugs Bunny - Lost in Time
44 Bomberman Fantasy Race
46 Chessmaster 2
48 Wing Over 2
50 RC Stunt Copter
52 Puma street soccer
54 FA Premier League STARS
56 Castrol Honda Superbike

ТАКТУКА

60 Driver
66 Soul Reaver
72 коды

ПИСЬМА

76 Письма



Первый взгляд на эксклюзивную для PS трехмерную версию классической стратегии Dune, по праву носящую название Dune2000.



Еще одна коллекция старинных хитов Capcom вновь привлекла к себе все наше внимание. Хотите знать почему? Откройте журнал на сороковой странице.



Долгожданный Soul Reaver оказался не самой простой игрой. Поэтому, для тех, кто в ней застрял, мы предлагаем первую часть ее прохождения.



PRO BOARDER™



НАЧИНАЕМ ЖДАТЬ FINAL FANTASY IX

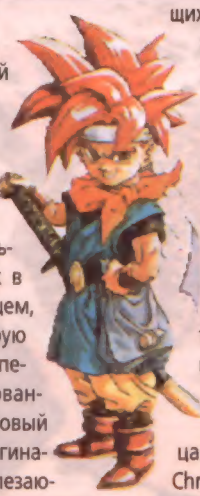
Не успела появиться Final Fantasy VIII, как уже, похоже, придется ждать девятую часть. По слухам, исходящим из самой Square, новая часть игры появится не на PlayStation 2, как ожидалось, а на первой PlayStation. Кроме того, еще раз подтверждается мнение о том, что в недрах японской компании в данный момент полным ходом идет работа над той самой Final Fantasy IX. Множество фактов на-

водило на подобные мысли, но самое сильное «подтверждение» появилось недавно из уст художника Yoshitaka Amano, отвечавшего за дизайн персонажей в первых шести Final Fantasy и за дизайн бэкграундов в последних двух игрушках. В Лос-Анджелесе, на фестивале Comic-con, где Аmano показывал публике свою «graphic novel» (мангу, короче) The Sandman: The Dream Hunters, во время одно-

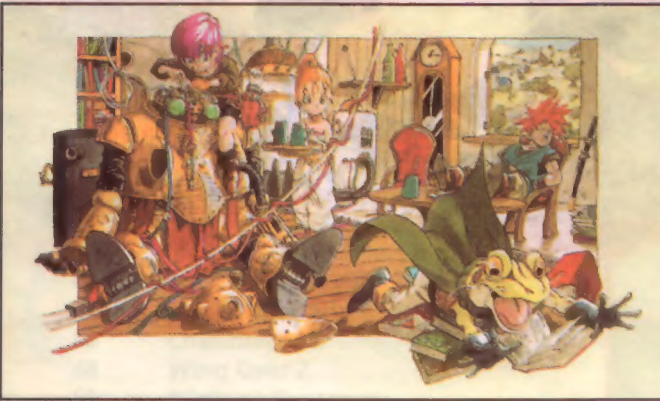
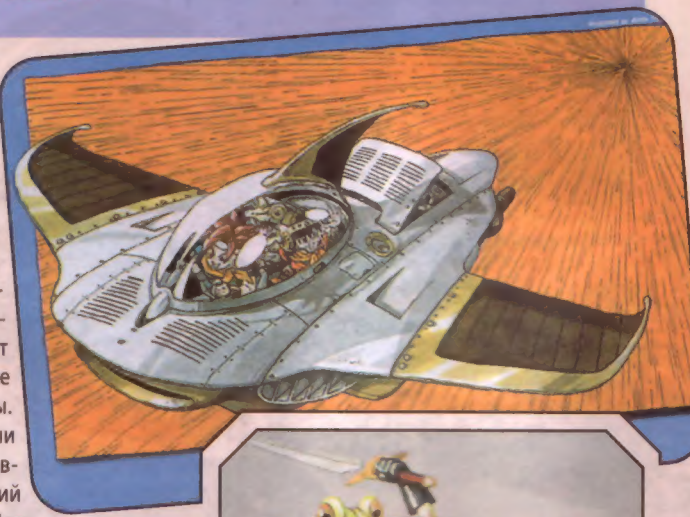
го из разговоров он обронил, что сейчас занят работой в Square над продолжением Final Fantasy. Так прям и сказал. Возможно, это вырвалось у него случайно, но скорее всего это начало разворачиваемой Square кампании по подогреву страстей и раскрутки далекого от релиза проекта. Но известие, согласитесь, очень даже приятное.

CHRONO TRIGGER ПОЯВИТСЯ НА PLAYSTATION!

Chrono Trigger, который в связи с выходом «как бы продолжения» Chrono Cross попадал уже в хронику новостей (не говоря уж о превьюшке своего сиквела), попадает в центр событий и на этот раз. Дело в том, что Square решила переиздать для PlayStation одну из своих лучших ролевых игр, ничего особенно не меняя, но добавив несколько приятных мелочей. Примерно как в случае с Final Fantasy Anthology. В общем, идем по стопам жадной Сарсом, которую хлебом не корми, дай чего-нибудь переиздать, выпустить «усовершенствованную версию» какого-нибудь хита. Новый Chrono Trigger будет отличаться от оригинала наличием анимированных заставок, вылезаю-



щих в самые важные моменты игры, в отличие, скажем, от той же «антологии», где ролики (там, правда, силиконовые) присутствуют только в начале и конце игры. Но нужен ли PlayStation'овцам старенький Chrono Trigger? Пола-



гаю, да. И даже очень. Он подчеркнет разницу между собой и Chrono Cross, да и просто подарит любому рпгшнику немало приятных часов. Визуально игра достаточно неплоха и вполне смотрится даже сейчас. Ну а то, какая сила скрывается у нее внутри, вы, наверное, насыщаны.



DUKE NUKEM НЕ ПОКИНЕТ НАС

Команда разработчиков n-Space объявила, что в данный момент вовсю работает над сиквелом к игре Duke Nukem: Time to Kill, не оправдавшей в свое время надежд игроков. Продолжение получит интересное название Duke Nukem: Planet of the Babes, что, в общем-то, звучит в стиле самого Дюка. Издателем выступит, само собой, GT Interactive, если ее к тому времени никто не приобретет,

ведь хорошо известно, что это издательство испытывает в данный момент серьезные финансовые трудности, а потому выставлено на продажу. Потенциальными покупателями выступают сразу несколько компаний, но самым вероятным, наверное, стоит назвать Hasbro.



"ЗДРАВСТВУЙ, PLAYSTATION 2!"

Американское отделение Sony Computer Entertainment некоторое время назад показало новые технические демки для своей будущей консоли, а также поведало довольно интересную информацию. Как сообщили представители SCEA, в данный момент компания думает о такой интересной штуке, как управление приставкой голосом. Как известно, такая возможность доступна некоторым обладателям персональных компьютеров, имеющих у себя соответствующее программное

обеспечение и микрофон. Работает это все, правда, не самым лучшим образом, но при достаточном умении достичь неплохих результатов вполне реально. Возможно, нечто подобное ждет и будущих владельцев PlayStation 2, так как разработки в этой области уже ведутся. Отметим, что во многом это решение является ответом Sega, загоревшейся этой идее еще раньше, а в данный момент налаживающей отношения с японские телефонными и кабельными компаниями на предмет

партнерства в будущем.

Помимо потенциальной возможности «беседовать» со своей приставкой, объявлена возможность поставки вместе с приставкой программы, позволяющей работать с фотоизображением, снятым с цифровой камеры. Вообще, все поведавшее прессе пока до сих пор вызывает множество вопросов, часть из которых, как мы уже говорили, должна разрешиться в сентябре на Tokyo Game Show.

ЛИХОРАДКА ВОКРУГ FINAL FANTASY VIII

В сентябре на прилавках магазинов должна появиться (точнее, уже появилась) англоязычная версия самой ожидаемой RPG года — Final Fantasy VIII. Естественно, что такое событие в мире видеоигр сопровождается огромной шумихой и подъемом добрых чувств к «Фантазии» среди фанатского населения. На этом можно еще и неплохо заработать, что и пытается сделать Square, а также распространители



ее продукции. Фэну же это на самом деле в радость. Так, сейчас в Америке появились фигурки разнообразных Guardian Force из игры, которые купят не только дети, которым хочется в них поиграть, но и просто настоящие любители ролевой игры. Фигурки, судя по имеющимся фоткам, выполнены достаточно неплохо и качественно. Ифритики, церберы, да еще и легендарный файналфэнтезийский Gilgamesh... Что еще фанату нужно?

Кроме того, некоторые крупные магазины в США, а в частности знаменитый Electronics Boutique, привлекают покупателей следующим образом. Клиент, заказывающий себе Final Fantasy VIII, получает за это в подарок матерчатую карту мира, в котором происходит действие игры,



размером 24 на 24 дюйма. Производятся такие вещицы совместно с издательством Brady Games, которое также проталкивает таким образом свою продукцию, а именно официальный strategy guide по новой части великого сериала.

ОМИКРОН ОТМЕНЕН

Omikron, недавно переименованный в Nomad Soul, — один из самых интересных и необычных проектов года, не один раз огорчавший нас своими постоянными откладываниями, недавно огорчил нас снова. После ряда самых разнообразных слухов касательно проекта, Eidos Interactive официально сообщила, что не имеет планов по выпуску игры для PlayStation. Теперь игра заявлена только для PC, а ее выход ожидается в ноябре этого года, что, конечно, очень обидно, так плейстейшновцы, похоже, потеряли весьма неплохую игру.

ENIX НЕ ПРОЧЬ ПОРАБОТАТЬ С PLAYSTATION 2

Как недавно сообщила компания Enix, создатель легендарной и сверхуспешной в Японии серии ролевых игр Dragon Quest, а также многих не менее интересных проектов, сейчас она работает сразу над четырьмя продуктами для новой приставки от Sony. Ничего более конкретного представители Enix пока не сообщают, и, похоже, более полную информацию мы получим опять же на Tokyo Game Show, аккурат к дебюту самой приставки.

DATA ВЫХОДА RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Ну и напоследок волнующий очень многих наших читателей вопрос по поводу выхода третьей части капкомовского ужасника. Было объявлено, что Resident Evil 3 Nemesis (а точнее, Biohazard 3: The Last Escape) появится в Японии 22-го сентября этого года. О европейской и американской версиях пока ничего не говорилось.

ДЖОЙСТИКИ ОТ FERRARI ВСКОРЕ ПОЯВЯТСЯ В ПРОДАЖЕ

Несколько месяцев назад во французской прессе промелькнуло сообщение о том, что компания Guillemot, известный производитель игровых аксессуаров для компьютеров и видеоприставок, ведет переговоры с некой знаменитой фирмой об использовании ее логотипа и фирменного стиля в оформлении джойстиков нового поколения. Подробности переговоров тщательно скрывались, что создало почву для различных слухов и пересудов. Предположения были самыми разными: одни считали, что Guillemot работает над футуристическими контроллерами по лицензии NASA, другие говорили, что проект согласовывается с фирмой Cartier и буквально через пару недель на выставке E3 будет представлен набор геймпадов «от кутюр». Руковод-

ство Guillemot держало эффектную паузу и наблюдало за происходящим с поистине олимпийским спокойствием. И вот, наконец, покров тайны был снят, и широкая публика получила возможность ознакомиться с основными деталями проекта. В середине июля Guillemot провела пресс-конференцию, на которой она представила своего нового контрагента. Им оказался легендарный итальянский концерн Ferrari. Теперь новые рули и педали для PlayStation будут украшены желто-черным значком с изображением гарцующей лошади, который на протяжении многих лет является символом автомобильного совершенства. «Мы решили принять предложение Guillemot потому, что продукция этой фирмы в наибольшей степени соответствует фило-

фии и концепции Ferrari, — заявил Алессандро Фурфаро, координатор проекта. — Я хотел бы заверить всех любителей видеоигр и поклонников марки Ferrari в том, что новые водительские аксессуары будут являться изделиями экстракласса». Рули Guillemot-Ferrari разрабатываются на основе руля и педалей, которыми оборудована «Ferrari 360 Modena», что является беспрецедентным случаем в области производства аксессуаров для видеоигр. Новинка должна поступить в продажу в середине осени этого года. Ее стоимость пока еще является коммерческой тайной, однако логично будет предположить, что официальная продукция Ferrari будет доступна только весьма состоятельным любителям PlayStation.

ФИЛЬМ TOMB RAIDER ОБОЙДЕТСЯ БЕЗ АКТЕРОВ

Как известно, Eidos Interactive и Core Design вовсю работают над кинопроектом по своей самой знаменитой игре. В фанатском стане по этому поводу бродит масса пересудов, главным же вопросом остается: «Кто будет играть Лару Крофт?». Многие прочили на роль секс-символа игровой индустрии актрис вроде Кэтрин Зета-Джонс и Элизабет Хёрли, хотя всегда оставались люди, полагавшие, что сыграть «настоящую» Лару так, как надо, не сможет ни один смертный. Похоже, так считают и сами создатели игры. Сценарист Стивен Де Соуза (кстати, он же в свое время писал сценарии и режиссировал фильм Street Fighter, превратив одну из величайших ви-

деоигр в банальный боевик) недавно был отстранен от работы, а поиски актеров прекратились. Но это не значит, что фильма не будет, что проект закрыт. Ничего подобного. Просто теперь это не кинофильм с живыми людьми, а полнометражник полностью, от начала и до конца, созданный на компьютерах. Лара Крофт, естественно, теперь выглядит как Лара Крофт из игры. Можно даже сказать, что это она и есть, и это действительно не вызовет сомнений даже у самого зверского фаната. Впрочем, если ряд вопросов уже отселя-



ся, то другой ряд добавился. Интересно было бы узнать о бюджете картины, ведь без достаточных ресурсов сделать хороший фильм, смоделированный на компьютере, очень сложно. Экспертом в этой области является, безусловно, Square, также создающая нечто подобное по Final Fantasy. У нее результат окажется просто потрясающим, а вот что получится у Eidos?

PLAYSTATION 2 В КИТАЕ НЕ ВЫЙДЕТ?

Последствия холодной войны и нынешние прохладные отношения между Востоком и Западом чуть было не сыграли злую шутку с российскими, индийскими и китайскими игроманами. Дело в том, что именно эти страны попадают под эмбарго на поставки высокотехнологичных продуктов, установленное рядом стран Западной Европы, а также США и Японией. Под высокотехнологичными продуктами понимаются суперкомпьютеры и другие электронные системы, которые можно использовать для расчета траекторий космических кораблей, применять в ядерной энергетике и в военных целях. Прогресс, как известно, не стоит на месте, и то, что вчера считалось секретной супертехнологией, сегодня используется индустрией развлечений. Сухая буква закона установила, что «запрет распространяется на ввоз любой вычислительной техни-

ки с быстродействием свыше 6.5 миллионов операций в секунду». Если перевести это на понятный человеческий язык, то окажется, что Россия, Китай и Индия могут остаться на окраине видеоигровой цивилизации, лишившись возможности импортировать PlayStation II. Представляете? Весь мир, кроме нас, будет наслаждаться сверхбыстрой многополигональной графикой! Но, к счастью, наши страны представляют собой гигантский рынок для новых приставок, и производители игр и игрового оборудования рисковали недополучить более четырех миллиардов долларов в случае появления официального запрета на экспорт Dolphin и Playstation II. Экономика оказалась выше политики, и министр торговли США Уильям Дейли официально заявил об исключении приставок нового поколения из списка товаров, на которые распространяется

запрет. Интересно, что это заявление, сделанное на брифинге в Белом Доме, Дейли сопровождал демонстрацией некоего электронного аппарата в лиловом пластиковом корпусе. От прямого ответа на прямой вопрос: «А что это у вас за коробочка? Может, это Playstation II?», министр уклонился. Так что, возможно, это была первая общественная демонстрация видеоприставки двадцать первого века. Хотя маловероятно, чтобы Sony дала официальное разрешение на показ своего детища в столь малоторжественной обстановке, без речей, свечей и шампанского. К тому же уважаемое информационное агентство Bloomberg распространило информацию о том, что первая PSX2 будет представлена публике на Токийском игровом шоу 17 сентября 1999 года. Запомните эту дату! Возможно, в этот день начнется новая эра видеоигр...

БОРЬБА С КОМПЬЮТЕРНЫМ ПИРАТСТВОМ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

«Компьютерное пиратство» — проблема, которую не решить за один день. Кто-то, вероятно, обронит, что, в общем, и никому это не нужно, пиратство всем вроде как выгодно, а вы благодетелей гоняете, не позволяете ваши заявления парировать. Все, конечно, понимают ситуацию в стране, все понимают, что лицензионная продукция стоит подчас слишком дорого, но, поверьте, снижение цен на нее возможно только после того, как в России наладится нормальный рынок программного обеспечения, а не тот произвол, какой творится сейчас. К примеру, на РС российские компании, локализирующие игровую продукцию, уже сделали шаг навстречу потребителю, снизив цены на качественные, профессионально переведенные фирменные диски практически до невозможного. «Левак» дешевле только рублей на 10-20, что совсем немного. А разрыв в качестве огромен. Вот только благодетели-пираты и это начинание издателей душат вовсю. Заботятся ведь они в первую очередь о своем кошельке. Действительно, если пиратские конторы отпускают продавцам диски, например, с Heroes of Might and Magic III (слышали, наверное) центов на пятьдесят дешевле, чем Бука, то почему бы ни послать лицензионную продукцию подальше. Ведь можно «кривые» версии игры продать под видом настоящих лицензионных и заработать на этом. А качество кому нужно? Вот мы и имеем заторможенный рынок soft'a, плюс малое снижение цен на него. А потому борьба с пиратством продолжается.

И вот этим летом в Москве произошло событие, чрезвычайно важное для начинаний противников компьютерного произвола, о котором мы и хотим вам рассказать. Итак, некоторое время назад Управление по борьбе с преступлениями в сфере высоких технологий МВД России при содействии Ассоциа-



ции по борьбе с компьютерным пиратством в ходе проверки деятельности компании Media Publishing изъяли около пятисот тысяч компакт-дисков, признанных решением суда контрафактными. Поясним, что общество с ограниченной ответственностью Media Publishing является одной из крупнейших организаций, снабжающих рынок нелегальным программным обеспечением. Отсюда и объемы конфискованного товара. Не слабо, согласитесь. Редкая видеоигра (не говоря уж о компьютерной) может продаться таким тиражом. Естественно, следуя букве закона, вся партия изъятого товара подлежала уничтожению, что и было осуществлено спустя пару недель на подмосковном полигоне «Хметье-

во». Группа корреспондентов от нашего издательства, являющегося одним из учредителей АБКП, понятное дело, посетила это событие. Фоторепортаж вы видите сами, так что подробно давку бульдозерами куч дисков мы описывать не будем. Главное, все наши читатели могут воочию убедиться в том, как протекает борьба с пиратством в нашей стране, проследить за успехами Ассоциации по борьбе с компьютерным пиратством. Хочется отметить, что АБКП с каждым годом действует все активнее, перекрывая свои же рекорды конфискации контрафактной продукции, что отрадно. Кто-то, наверное, с нами не согласится, но это, поверьте, зря.



ХИТ-ПАРАД

По многочисленным просьбам общественности с этого номера журнала мы начинаем публиковать различные хит-парады. Также здесь присутствует и читательская десятка, составленная по результатам анкетирова-

ния наших читателей (помните графу «любимые игры»?). Но ее будущее остается под большим вопросом, так как в редакцию приходит слишком мало писем с откликами на призыв о создании «читательского». Воз-

можно, в следующем его даже и не будет... Все зависит от вашей активности. Подробнее эта проблема описана в «Письмах», так что отсылаем вас туда.

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ-ПАРАД

1. Resident Evil 2/Capcom



2. Metal Gear Solid/Konami

3. Final Fantasy VII/Sony

4. Tekken 3/Sony

5. NFS: Road Challenge/Electronic Arts

6. Tomb Raider 3/Eidos

7. Syphon Filter/Sony

8. Warcraft 2/Electronic Arts

9. Gran Turismo/Sony

10. Parasite Eve/Square

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АМЕРИКИ

1. LUNAR: The Silver Star Story/Working Designs



2. Star Ocean: The Second Story/Sony

3. Museum Volume #1/Namco

4. Syphon Filter/989 Studios

5. Ridge Racer Type 4/Namco

6. Triple Play 2000/Electronic Arts

7. Need For Speed: High Stakes/Electronic Arts

8. Major League Baseball 2000/989 Studios

9. Bloody Roar 2/Sony

10. Frogger/Hasbro Interactive

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АНГЛИИ

1. Driver/GT Interactive



2. Syphon Filter/Sony

3. Silent Hill/Konami

4. Gran Turismo: Platinum/Sony

5. Colin McRae Rally: Platinum/Sony

6. Abe's Exoddus/GT Interactive

7. V-Rally 2/Sony

8. Crash Bandicoot 2: Platinum/Sony

9. Final Fantasy VII: Platinum/Sony

10. Tomb Raider 2: Platinum/Eidos

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ ЯПОНИИ

1. Everybody's GOLF 2/Sony



2. Powerful Professional Baseball '99 /Konami

3. Card Captor Sakura/Arika

4. Accompaniment anywhere/Sony

5. Guitar freaks/Konami

6. Seiken Densetsu — Legend of Mana/Square

7. Dino Crisis/Capcom

8. Choro Q Wonderfull/Takara

9. The Crown Shines to You/Konami

10. Season of L/Ton Kin house

ВНИМАНИЕ!

в продаже с середины сентября

1999



ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

COMMAND & CONQUER —
культовая игра
для фанатов стратегий
в реальном времени

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный C&C: TIBERIAN SUN

GRAND THEFT AUTO 2

Из всех противоправных действий, чинимых в воображаемом мире видеосигр, среди геймеров всех возрастов долгое время лидировало отрывание конечностей по почуду и без повода, благодаря чему различные кровавые игрушки (в которых крайне кроваво ничего и не было) пользовались стойкой популярностью. Но нынче красочной лютостью никого не удивишь, нам поравай что-то более изысканное, но не менее веселое, разгульное, бесшабашное.

Под эту категорию в полной мере подошли так называемые «симуляторы угона автомобилей», позволяющие чинить хаос на улицах города, безумствовать на глазах у всех. Насколько круто быть угонщиком, сматываться от полиции и создавать панику на автостраде всем доказал недавний Driver, обеспечивший себе громкий успех. Не меньшим, а то и большим успехом пользовался и его идейный прародитель — на вид простоватый, но просто убойный сам по себе **Grand Theft Auto** от DMA Design, компании, раз за разом выпускающей игры необычные, очень своеобразные и оригинальные. Вот, правда, часто внешне доволь-

но простоватые, что, впрочем, не сильно им мешает.

А ведь действительно, насколько гениальна (и достаточно проста) сама идея создать игру, в которой человек мог бы почувствовать себя «профессиональным автогонщиком»! А уж если к этому присовокупить побольше свободы действия, то результат окажется просто потрясающим. Вспомним **Grand Theft Auto**. Мы оказываемся в городе, который если и не живет своей собственной жизнью, но готов произвести на вас такое впечатление. Driver — в нашем распоряжении солидный кусок территории населенного пункта, причем это

не просто вымышленный район города, а реальный, воспроизведенный так, чтобы быть максимально приближенным к жизни. Конечно, большей частью ваша свобода в игре достаточно иллюзорна, также, как и «живой» мегаполис вокруг вас. Нужны бесконечные усовершенствования, улучшения и доработки, и только тогда эта иллюзия хоть и до конца не ис-



чезнет, но станет все менее видна. Этим в данный момент и озадачились компании Reflections и DMA Design, взявшиеся за разработку сиквелов к самым известным автогоночным играм нашего времени. Первые, по их заявлениям, готовят Driver 2, выход которого очень далек от нас, а вторые, вероятно, в начале следующего года смогут выпустить настоящее продолжение **Grand Theft Auto**.

В **Grand Theft Auto 2** не будет каких-то глобальных изменений, которых, в общем, никто и не требовал, но без достаточно крупных с точки зрения игрового процесса преобразований все же не обойдется. К счастью, как нам кажется, они способны только добавить интересности в без того интересную игру.

В первую очередь, DMA Design собирается, как и ожидалось (см. выше), придать месту,



Как вы можете видеть, со времен первой части игра не претерпела кардинальных изменений по части графики, а значит GTA 2 будет также мила геймерскому сердцу, как и ее предшественница



в котором происходят события игры, оттенок реалистичности. Нет, здесь не имеется в виду перенос на экран целого города со всеми его улицами, зданиями, да еще и с помощью аэрофотосъемки, чтобы обеспечить топографическую точность. Не повредило бы, но, во-первых, все это немного маразматично, а во-вторых, дорого. Потому разработчики собираются в гораздо большей степени,



нежели ранее, «оживить» внутренний мир урбанизированной местности. Все персонажи не будут отныне просто сидеть и ждать, пока попадут, наконец, в поле вашего зрения. Они, как и вы, постоянно чем-то заняты, у них есть свои дела, которые они выполняют — в общем, ведут себя почти как живые люди, благодаря чему **Grand Theft Auto 2** получает особый оттенок, заставляя верить, что мир вокруг живет своей жизнью, а вы — лишь часть его. Естественно, никто не говорит, что компьютерные персонажи обладают чудовищно умным искусственным интеллектом, позволяющим принимать решения и определяться в выборе действия. Ничего такого не будет, и разработчики не давят на это в рекламных целях. Поведение NPC, наверняка, заранее просчитано, но общую картину испортить это не сможет. Известно лишь, что иногда персонаж сможет выбрать себе путь, каким следовать до определенной точки. То есть, к примеру, обычный человек, бредущий по улице, идет не просто так, от нечего делать, а добивается до определенной точки, причем на пути к ней он может поймать такси и подъехать на нем или же усесться в автобус. Также в **Grand Theft Auto 2** найдут свое место и различные психи (ну вроде вас), которые начнут создавать панику на улицах, постреливая из пулеметов в разные стороны, разбивая автомобили, атакуя прохожих.

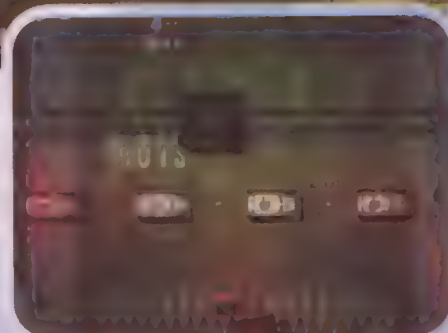
Кроме того, создатели игры сообщают о своем желании передать атмосферу настоя-

щего городского шоссе, заполненного автомобилями, с массой пробок на дороге и уймой суетящихся пешеходов. Для этого на экран планируется выводить до сотни движущихся объектов одновременно. Впечатление должно оказаться сильным. Обидно только, что на PlayStation такого количества машинок-пешеходов мы не увидим. Платформе вряд ли удастся все это вытянуть, а потому DMA Design и занимающаяся переносом игры на консоль Gremlin Interactive собираются урезать количество объектов и оставить что-то около сорока-пятидесяти, стараясь, чтобы разница оказалось как можно более незаметной. Но, поверьте, полусотни уродов, суетящихся у вас перед носом, вполне достаточно. И вообще, сотню движущихся объектов на экран записать — надо постараться, и вряд ли в **Grand Theft Auto 2** будет много подобных мест. К тому же результатом такого «мельтешения» наверняка станет торможение программы, что, само собой, нежелательно.

Хочется отметить, что разработчики, показывая нам город, стремятся показать, что он не однообразен и не однороден. Ведь центр города должен, по логике, отличаться от доков или трущоб, кишачих серьезными ребятами, к которым лучше не подходить. DMA Design пытается создать контраст между разными райончиками, подчеркивая уклон игры к реалистическому (в какой-то мере)

отображению типичного крупного западного города, со всем его внутренним разнообразием и со всей его пестротой.

По-иному строятся в **GTA2** и ваши отношения с криминальными объединениями. Теперь вы не являетесь членом какой-то определенной банды, а действуете по заказу и можете работать сразу на несколько преступных организаций. Причем в игре при-



существует своеобразный индикатор отношения к вам различных группировок, подвергающийся изменениям в зависимости от ваших действий. Выполнив заказ одной банды, вы можете обнаружить, что успели насолить другой, в результате чего их отношение к вам резко ухудшится. В первом **GTA** вам приходилось работать на каждую из банд, в зависимости от миссии, при том что, как признаются сами разработчики, на самом деле они как бы и не существовали и никак не были связаны друг с другом. Вам выдавалось задание, и вы его выполняли. Придет оно от одной банды или от другой, или же от самого Сатаны значения не имело практически никакого. Сейчас ситуация изменилась в корне, и это несказанно радует. Появляется дополнительная глубина в игровом процессе, а играть становится значительно интереснее, следя за отношением банд к вам и друг к другу. Появляется больше свободы, больше способов выполнения задания. Начиная миссию, нельзя предположить, чем она обернется и как она закончится. Ситуация по ходу постоянно претерпевает изменения, «начальство» доставляет вам все новые и новые инструкции. Подчас задание может оказаться завернутым так, что бедному геймеру и не снилось. И все это, повторюсь, при довольно широком выборе стратегии по прохождению, огромной свободе действий и массе возможностей по осложнению отношений с представителями преступного мира, не говоря уже о блюстителях порядка.

Кроме того, миссии, похоже, окажутся не просто интересными и захватывающими, но и





искусственным интеллектом приятелями, готовыми прикрыть вас и помочь в трудную минуту. По крайней мере хо-

чрезвычайно интересными и разнообразными. По ходу задания вы вольны делать все, что вам заблагорассудится. Разработчики приводят ряд примеров, способных потратить любого игрока. Представьте, вам захотелось подзаработать денег — не проблема. Крадем такси и начинаем катать по улицам пассажиров, получая за это наличность. Хотите побеситься — залезайте в рейсовый автобус и носите на нем по городу с такой скоростью, чтобы сидящие внутри люди, обезумев, начали выпрыгивать из автобуса, лишь бы не попасть в аварию, спровоцированную безумцем-водителем. Обещана и такая ценнейшая вещь, как возможность своими действиями «столкнуть» парочку банд в кровопролитном конфликте, а самому, посмеиваясь, наблюдать за зрелищем. Согласитесь, весело. Кстати, говоря о конфликтах, нельзя не отметить и еще одну разновидность предлагаемых вам бандами заданий. Иногда вам необходимо будет пешочком пробраться незамеченным в точку, контролируемую конкурентами, и устроить там погром. Выглядит это, говорят, примерно как классическая стрелялочка, что привносит больше разнообразия в геймплей. Причем сражаться вам придется не только одному, но и в компании с контролируруемыми

телось бы на это надеяться. Впрочем, еще веселее было бы, если сотоварищи могли в случае чего покуситься на вашу жизнь, криминальные элементы ведь, а вы совсем не член группировки, а наемное лицо, которое в случае чего можно пустить в расход. Интересно, задумаются ли об этом в DMA Design?

Важная роль отводится в **Grand Theft Auto 2** такой, казалось бы, побочной части игры, как радиостанции. В первой **GTA** их было семь штук, сейчас в начале игры их одиннадцать. На каждой из игровых карт присутствует по крайней мере пара коммерческих станций, не считая расположенных в бандитских районах особых станций, играющих музыку для особого контингента общественности. Надо понимать, это нечто вроде нашей «блатной лирики». Пока вы едете на машине, вы прослушиваете радио, на котором, помимо самой музыки, прокручивают рекламу, а диджеи выдают между композициями свои реплики. Не нравится репертуар — разрушите радиостанцию. Кстати, DMA Design и Rockstar Games подходят к звуковому сопровождению очень серьезно, а потому приглашают для записи треков к **Grand Theft Auto 2** профессиональ-

ных (или полупрофессиональных) музыкантов. На данный момент уже записано добрых три десятка композиций от команд вроде Cow Tastes Good, Toys are Real, Stylus Exodus, Flytronix и других не менее известных (не знаю, правда, кому) коллективов. Надеемся, результат окажется впечатляющим.

Внешне **GTA** хоть и изменилась, но не особенно сильно. Трехмерности, которую почему-то некоторые так от игры ждут, не предвидится. А если она вам нужна — поиграйте в Driver.

Если после прочтения статьи вас не впечатлил **Grand Theft Auto 2**, то я вам скажу — вы странный человек. Очень много обещает нам игра, даже слишком много, а потому не терпится увидеть все в деле. Вот не сдержат обещаний разработчики — горе будет. Хоте нет, даже с кучей нереализованных задумок **Grand Theft Auto 2** все равно, я уверен, понравится всем и каждому. Любители **GTA** накинутся на нее похлеще, чем на add-on'ы к оригинальной игре, а те, кто так и не попробовал себя в роли автогонщика, наконец-то смогут это сделать.

OPM



Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством"

Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогам ушедшего года борьба с пиратством
приобрела более масштабную форму:

изъято контрафактной продукции - более 700 000
нелегальных копий

проведена огромная профилактическая работа
наработана практика ведения судопроизводства
по авторскому праву

привлечены к уголовной и административной
ответственности 168 человек - нарушителей
авторского права



www.elspa.ru

QUAKE: БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРА

Игнорировать нужно не только будущее персонального компьютера, самый популярный и универсальный игровой жанр — FPS. Вспомните Wolfenstein 3D и Doom, их создатели открыли новую эру в компьютерной игре. И вот теперь, как никогда раньше, что-то подобное. И вот теперь Quake доберется и до PlayStation.

А начиналось все это очень давно. Тогда еще с триумфом по персональным компьютерам шел великий **Doom** (первый и второй), покорявший сердца сотен тысяч людей. Он же открыл миру такую вещь, как **Deathmatch**, навсегда изменившую весь мир **FPS (first-person shooter)** ов, если вы не знакомы с терминологией). Борьба с дубиноголовым искусственным интеллектом с тех пор не так прельщает, как когда-то, потому что поединки с живыми оппонентами вышли на первое место. **Single player** все больше стал рассматриваться как некий вид тренировки перед настоящим сражением, но это было только начало.

В то время на слуху у поклонников жанра было одно слово — **Quake**. Так, по слухам, назывался секретный проект, разрабатываемый в недрах легендарной **id Software**. Появлялись первые рабочие скриншоты, из ниоткуда возникала масса самых разнообразных слухов о **Doom** нового поколения. Ждали **Quake** долго и с нетерпением, но он так и не появлялся. Со временем становилось известно все больше подробностей об игре, потом появилась даже демо-версия, за которой последовал долгожданный релиз...

Quake был великолепен. Он обладал потрясающей атмосферой, он пугал своей темнотой и мрачностью. И он показал, как выглядит новый **Deathmatch** в его исполнении. Мало кому не понравилось тогда бегать по темным каменным коридорам какого-то таинственного

замка (а может, и не замка — сюжета фактически нет, так что точно сказать сложно) с замшелыми зеленовато-серо-ржавыми стенами, да постреливать из любимого гвоздемата. Игру многократно проходили из конца в конец, скрупулезно выискивая все возможные секреты, детально обследуя три эпизода игры, ставшей на время эталоном. Ликование царило и в сети, где любители безжалостных **deathmatch** ей яростно уничтожали друг друга, устраивая жестокие побоища. Игра настолько захватила, что фанаты стали объединяться в кланы, что сейчас стало уже хорошей традицией. И начались межклановые войны, соревнования, подчас с настоящими призами.

Приставочный же игрок мог только следить за этим и облизываться. На **PC** появлялись все новые и новые **expansion pack**'и (сборники дополнительных миссий с незначительными изменениями) от разных разработчиков, выходили **tool kit**'ы, позволявшие самим создавать арены для поединков, а также выводить свои виды монстров.



Конечно, графически PlayStation'овский Quake 2 будет уступать версиям для PC и N64, но неужели кто-то скажет, что он некрасив?! Подумаешь разрешение поменьше, но ведь это Quake!



А чем довольствовался человек, не имевший доступа к PC? Чем придется. На PlayStation появлялись Doom'ы и даже старенький Wolfenstein 3D — единственная отрада приставочника. Да и то толкового deathmatch'a получить не могло, а значит, в основном все упиралось в одиночные игры, что, в общем-то, тоже нельзя сказать, что плохо.

Начали появляться и довольно слабые first-person shooter'ы «второго порядка», вроде Powerslave, который все же был еще ничего, и Codename: Tenka, ничего интересного не демонстрировавшего. Время шло... и Quake вышел. Но радость от этого события могли получить только обладатели Sega Saturn, на которой игра и появилась. На удивление перевод с PC оказался чрезвычайно удачным, так что всем PlayStation'овцам, тишным этой забавы, приходилось завидовать черной завистью. Обрадовавший потом выход Duke Nukem 3D: Total Meltdown не мог полностью удовлетворить любителя 3D-action'ов от первого лица. И не только из-за не самого лучшего перевода, а просто потому, что хотелось занять именно Quake.

А на PC тем временем успел обрушиться Quake 2. Игра стала настоящим суперхитом, несмотря на то что, в общем, вызвала не совсем однозначную реакцию. Кому-то вторая «квака» казалась излишне «подпопселей» и не такой мрачной и атмосферной, как раньше, а кто-то был без ума и от сиквела великой игры. Ну а кто-то первый Quake не видел, а потому вроде как вторую часть ему сравнивать было не с чем.

В Quake 2 изменился deathmatch, а это огорчило очень многих людей, так привыкших к ставшему родным квейку первому. К сожалению, PlayStation'овскому геймеру такие чувства не знакомы. Именно Quake 2 Activision переводит на соньковскую приставку и как раз он станет для всех приставочников FPS номер один.

Кто-то, возможно, скажет, что все было бы лучше, появись на консоли и первый Quake, и второй, чтобы народ сам мог определить, что ему ближе, исследовал бы все положительные качества того и другого, просчитал бы все «разночтения» в стиле исполнения, атмосфере и игровом процессе. Да, действительно, это было бы очень даже неплохо, хотя, можно поспорить, что все в любом случае поманулось бы ко второй части, так как она намного визуально привлекательнее первой, к которой до этого плейстейшеновцы за руку не здо-

ровались и никаких особых чувств не испытывали.

И все же этой репликой я не хочу сказать, что Quake 2 лучше Quake 1 только внешне. Нет. Я даже убежден, что для любого любителя видеоигр Quake 2 гораздо предпочтительнее своего культового предшественника, многими возводимого сейчас чуть ли ни в ранг божества, при этом с полным отвержением более позднего детища id Software.

Смотрите почему. Не секрет, что multiplayer на PlayStation совсем не тот, что на PC. Модема у серенькой коробочки нет, выхода в сеть, соответственно, тоже. Играть можно только по split-screen'у или же через link cable. Во-первых, это должно расстроить любителей групповых месивов. Сидя за одной приставкой, вы сможете устраивать только дуэли. При этом ваш противник всегда будет видеть, где вы находитесь, а вы, в свою оче-



редь, всегда сможете обнаружить товарища. Никакого тактического планирования, игры в прятки — ничего нет. Интересность убивается почти что на корню. Но есть, правда, и выход из такой плачевной ситуации, найденный в свое время умельцами. Помню, решение проблемы подыскивали еще во времена Sega Megadrive. Тогда, если помните, на приставке существовала такая вещица, как Bloodshot от Domark. Это была одна из немногих, точнее, если не ошибаюсь, одна из двух

Doom'образных игр на Мегадрайве (первая — Zero Tolerance), чем и привлекала к себе пристальное внимание. От своего главного (и единственного) конкурента игра отличалась одной очень важной вещью — возможностью играть с живым человеком. Экран делился пополам, и товарищи могли выбрать один из режимов игры — cooperative или deathmatch. Играть против компьютера было безумно скучно, потому все цеплялись за возможность устроить дуэль с живым оппонентом. Чтобы играть было интересно, смотрите что делали. Итак, экран делится вертикально — слева первый игрок, справа — второй. Чтобы не видеть друг дружку, достаем старую виниловую пластинку в бумажной упаковочке. Стоп! Кто заржал? Я говорю на полном серьезе, а не прикалываюсь. Если пластинок у вас не осталось (или никогда не было), можете взять картонку или фанеру или что-то вроде этого. Смотрите, зачем нам это нужно. Ставим к телевизору табуретку, а на нее пластинку (или похожий предмет), да так, чтобы ребром она вставала между левой и правой половинкой экрана. Если надо, кладите на табуретку книги или что-нибудь похожее — главное, чтобы экран разделяло полностью. Теперь конструкцию нужно укрепить, но это не сложно. Можно прижать с двух сторон книжками-кирпичами, можно на телевизор положить что-то придерживающее. Факт тот, что таким марасматическим и извращенным путем вы состряпаете себе настоящий deathmatch-дуэль, причем без всяких модемов.



Мрачные коридоры Quake 2 кишат отвратительными монстрами, не останавливающиеся ни перед чем для достижения своей цели. А цель эта — уничтожить вас.



Но я отвлекся от мысли, с которой начал абзац. Надо же, начинаешь говорить об одном, а превращаешь все в некое подобие «Умелых ручек». Впрочем, думаю мой совет вам поможет в дальнейшем. А говорили мы о вариантах **multiplayer** а на **PlayStation**. Возможно, **Activision** разрешит нам играть вчетвером посредством **link cable** — двое за одной приставкой, двое за другой. У каждого свой телевизор. Сложно игроку это осуществить, но вполне можно. Чего ради **Quake** не сделаешь. Ходили слухи и об игре через **Multi Tap**, но это, скорее всего, действительно просто обыкновенные слухи. **PlayStation** просто не



по-
тянет **deathmatch** на четверых на одном экране. Точнее, потянет, но количество кадров в секунду, скорее всего, будет ничтожно мало, что совершенно неприемлемо. **Nintendo 64** и то это с трудом дается. Хотя **GoldenEye 007** там великолепен.

Ожидается и большинство оригинальных пишущих режимов, вроде **Capture the Flag** и прочих, что должно порадовать всю тусовку, собравшуюся за «квакой». Но вот основная проблема — управление. На **PC** все действия управляются с помощью клавиатуры и мыши. Мышкой можно и точно прицелиться, и вовремя голову поднять. На **PlayStation** же даже с аналоговым контроллером, наверняка, многое будет испорчено и потеряно. Представляете, если прицел придется поднимать предварительно зажав какой-нибудь шифт? Такое уже было в приставочной версии **Machwarrior**, неужели повторится и сейчас? Это будет вопиюще неудобно. Именно эти опасения приводят к выводу, что **Quake 2** нужнее **PlayStation** овцам, чем хардкорный (блин, вот и ко мне привязалось это модное словечко!) первый **Quake**. Не догоняет мысль? Давайте объясню поподробнее.

В **deathmatch** с живым соперником нужна скорость, точность и выверенность всех действий, чего с геймпадом достичь сложно. Следовательно, не исключено, что бои с живым противником могут даже опротиветь. Конечно, будем оптимистами, но все-таки лишний

раз остеречься не помешает. Так вот. В таком случае единственным утешением для нас станет режим игры для одного игрока, а в **Quake 2** он реализован несравненно лучше, чем в прародителе или же вообще в любом **PlayStation** овском **3D-action** е. Первый **Qua-**

ke, если так можно сказать, более приспособлен для многопользовательских баталий. При этом **single player** часть, к сожалению, осталась в накладе, не предлагая ничего особенного. Уровень следует за уровнем и все такое. Достаточно интересно, но не более. А в **Quake 2** по-другому.

Для сиквела разработчики постарались и сделали просто убойный режим для одного игрока, от которого практически невозможно оторваться. Тут нет такого — прошел уровень, держи следующий. В **Quake 2** вы выполняете некое подобие миссий, без которых дальше игру не пройти. В общем, конечно, все сводится к поиску выхода с этапа, но... игра разделена на несколько своеобразных секторов, заданий, эпизодов, этапов — как вам угодно, выбирайте название по душе. В каждый входят по несколько уровней, на каждом из которых вам необходимо что-то найти и что-то сделать. При этом довольно часто вам придется возвращаться с одного уровня на другой, вроде уже пройденный, чтобы довыполнить задачу там. Только после этого вы продвинетесь дальше. Поверьте, это чудовищно интересное занятие, и даже если бы в **Quake 2** для **PlayStation** вообще не было бы **multiplayer** а, я бы все равно громко и настойчиво советовал (нет, не советовал — требовал) приобрести игру. Удовольствие испытаете ни с чем не сравнимое. К тому же **Activision**, похоже, игру переведут очень хорошо, да так что Квейк будет красив, бодр, свеж и интересен абсолютно всем. Никто не устоит перед такой грозной силой, какой является **Quake**, ни один фанат **FPS** ок не пропустит эту игру, потому что в противном случае он уже не будет иметь права называться таковым. Сентябрь уж на дворе, листья скоро начнут желтеть, а дети сидят за партами в школах, но все это мелочи — идет **Quake**, настоящее событие в жизни любого владельца **PlayStation**. И куда от **Quake** не скрыться, потому что это больше, чем просто игра.



- | | |
|----|-----------------------------------|
| 18 | ROLLCAGE EXTREME |
| 20 | SPACE DEBRIS |
| 22 | NHL CHAMPIONSHIP 2000 |
| 24 | CHRONO CROSS |
| 26 | BREATH OF FIRE 4 |
| 27 | TOMBA 2:
THE EVIL SWINE RETURN |
| 28 | HOT SHOTS GOLF 2 |
| 30 | THIS IS FOOTBALL |
| 31 | PLANET OF THE APES |
| 32 | TOO HUMAN |
| 34 | DUNE 2000 |

OPEN

CKOPO



- | | |
|----|------------------------------|
| 36 | NBA BASKETBALL 2000 |
| 38 | EAGLE ONE:
HARRIER ATTACK |

ROLLCAGE EXTREME



Psygnosis всегда славилась своим умением делать футуристические гонки. Скажем больше — ее Wipeout и Wipeout 2097, пожалуй, можно отнести к классике жанра и назвать самыми удачными продуктами за все время существования английской компании. Сейчас же, после серьезного разгона, учиненного Sony, компания вовсю пытается вновь залезть не только на вершину этого жанра, но и вообще стать одним из самых ценных производителей игр для PlayStation.

Появившийся некоторое время назад **Rollcage** только подтвердил серьезность намерений Psygnosis. Интересный дизайн автомобилей, любопытная переработка концепции, принесшей славу Wipeout'у — игра понравилась. Понятно, что любой разработчик задумался бы о продолжении, но вот в случае с Psygnosis анонс **Rollcage Extreme** все же вызывает легкое недоумение.

Хочется спросить: «Зачем?». Не за горами ведь выход долгожданного и, без сомнения, потенциально хитового Wipeout 3, а тут еще один довольно неслабый проект, способный, если что, даже составить некоторую конкуренцию главному детищу Psygnosis. Неужели руководству компании и, в первую очередь, хозяину, то есть Sony Computer Entertainment, это нужно? Да, с другой стороны Wipeout 3 появится,

вероятно, где-то на месяцок раньше, и на волне его успеха можно будет выгодно продать и другой, менее яркий, но очень качественный проект, но... Но есть, на мой взгляд, еще и риск, что после Wipeout 3 долгое время никому ничего другого нужно не будет, а потому есть неплохие шансы на то, что **Rollcage Extreme** привлечет не так много внимания, как мог бы.

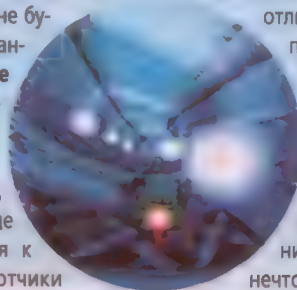
Rollcage Extreme, вероятно, следует назвать чем-то вроде add-on'a, то есть дополнения к оригинальной игре. Разработчики даже постеснялись поставить в конце названия цифру два, а это о чем-то да говорит.

Разработкой **Rollcage Extreme** для Psygnosis занимается студия Attention to Detail и никаких особенных изменений, как и ожидалось, вносить в продукт она не собирается. Да и нужно ли менять что-то принципиально важное — игра и без того хороша. А значит, все те же забавные двухсторонние машинки, значит, снова езда по стенам и потолку, значит, все та же стрельба по наглому противнику. Но чем же тогда отличается **Rollcage Extreme** от **Rollcage**? Трассами? Именно так, я же говорю — почти что настоящий add-on. Специаль-

но для **Rollcage Extreme** разработчики создали 20 абсолютно новых трасс, 6 новых локаций, в которых проходят гонки, добавили оружия... Ну и катаетесь теперь себе сколько влезет. Единственное, что по-настоящему

отличает игру от предшественника и позволяет говорить о том, что лишней она все же для нас не окажется, так это свеженькие игровые режимы. Прежде всего здесь выделяется режимчик под названием Rubble Soccer. Как можно догадаться по названию, нам предлагают сыграть в нечто футболообразное, не вылезая

из своих средств передвижения. Идея далеко не нова — впервые, если мне не изменяет память, подобно было реализовано в стареньком Ubi Soft'овском Street Racer'e, что, естественно, не помешает нам насладиться футбольным автобезумием уже в игре от Psygnosis. Кроме этого нам предлагаются хоть и менее занимательные виды игры, но совершенно не безынтересные: Destruction Time Attack, Survivor Mode (вероятно, нечто вроде реализованного в Destruction Derby) и Multiplayer Tournament Mode, позволяющий проводить турниры нескольким любителям быстрой езды, собравшимся вместе с вами у приставки.



ОПМ

CRASH BANDICOOT WARPED



SPACE DEBRIS



Имя компании Rage Software большинству игроков известно благодаря таким играм, как *Expendable* и *Incoming*, привлекавших к себе внимание обилием разнообразных визуальных эффектов. До этого, впрочем, ребята из Rage также себя проявляли, хотя бы такой популярной некогда игрой, как *Striker*, или же PlayStation'овским *Darklight Conflict*. Команда разработчиков последнего, кстати, в данный момент и трудится над новой трехмерной стрелялкой под названием *Space Debris*, о которой вы, вероятно, уже слышали из новостей в нашем прошлом номере.

В последнее время Rage Software стала чрезвычайно активно интересоваться жизнью приставок от Sony, что в конце концов привело ее к заключе-

нию соглашения с Sony Computer Entertainment на издание той самой *Space Debris*, разрабатываемой эксклюзивно для PlayStation.



Самой «сильной» частью этой игры, безусловно, можно считать графический движок, призванный в первую очередь поразить всех геймеров потрясающим качеством графики и спецэффектов, что, в общем-то, довольно традиционно для Rage Software. Вспомнить хоть тот же PC'шный *Incoming*, в котором графическое исполнение затмевало все остальное! В *Space Debris* движок представляет особый предмет

гордости программистов, ведь он (по их неподтвержденным фактами словам) способен выдавать на экран больше трех тысяч полигонов и даже не подтормаживать. Не говоря уже о всяких приятных мелочах, вроде красивеньких взрывчиков, миленьких вспышек лазеров и прочей графической мишуры, которая всегда нравилась и будет нравиться простому игроку.

Как уже говорилось, жанр для *Space Debris* был избран тоже самый наитрадиционнейший для такого разработчика, как Rage Software, то есть стандартный (хотя нас и пытаются уверить в обратном!) трехмерный шутер, в котором его создателям будет легче всего демонстрировать все прелести своего нового engine, ни о чем более особо не забо-

таться. Впрочем, надо быть справедливыми, создается впечатление, что люди, работающие над этим проектом, еще и пытаются внедрить в свою игру более или менее приличную сюжетную линию, как можно больше разнообразить игровой процесс и продемонстрировать живой, красивый, непринужденный и интересный стрелялочный action.

Кстати, о сюжете тоже стоит сказать пару лишних слов. Завязка однозначно отдает откровеннейшей протух-



Расписывая достоинства своего нового проекта, Rage показывает нам не его скриншоты, а, так называемый, «артворк». Хороший артворк.



шей банальностью глупых вертикально-горизонтальных стрелялок-пулялок десятилетней давности и дешевыми американскими низкобюджетными фантастическими фильмами. Все начинается с того, что страшная и ужасная армия пришельцев из далекого и глубокого космоса вторгается в Солнечную систему и начинает всех мочить. Посоветовавшись, большие начальники нашей планеты решили по-скоренькому мобилизовать United Earth Defences, которые смогли бы противостоять нашествию агрессивных зеленых человечков. Но все резко накрылось медным тазом, так как наш доблестный космофлот в битве с противником получил крепкую затрещину по носу и был вынужден поспешно ретироваться с поля боя. Главный же герой игры, отважный

ну а как же без этого-то?! пилот истребителя UED по имени James Bryant, оказавшись в тылу (в глууубоком, простите, тылу) противника. Но даже там он каким-то макаром разыскивает некоего докторишку Raymond'a Band'a, обитающего на астероиде. После спасения ученого от недружелюбно настроенных существ, зовущихся механоидами, тот начинает помогать отважному пилоту всеми силами и... и все в таком же духе. Глупость, конечно, но лучше, чем совсем ничего. Сюжет игры постоянно развивается, вроде как вовлекая вас в игру, а все его перипетии демонстрируются в красочных видеовставках между уровнями.

ровни же, по нескромному признанию все тех же (странно было бы, если других) разработчиков, должны поразить всех и вся своими масштабами, красотой и прочими радостями, способствующими продажам дисков с игрой, следовательно, материальному обогащению все тех же (странно было бы, если других)

сотрудников все той же (странно было бы, если другой) Rage Software. А вот что действительно воодушевляет, так это внешние (и внутренние) различия всех локаций, в которых разворачиваются сражения с инопланетными захватчиками. Нас даже пытаются уверить в том, что двух одинаковых игровых уровней мы ни в жисть не увидим. Все будет разным, чтобы любители стрелялок как можно дольше не отходили от экранов и телевизоров и получали максимальное удовольствие от пальбы в разные стороны. Спасибо за заботу. Честно. А еще на протяжении всей игры мы успеем почувствовать в своих руках аж шесть почти совсем разных космических корабликов-уничтожителей, все с совершенно различным вооружением. Это хорошо. Оружия должно быть много, а главное, оружия разного.

Так веселее. Даже несмотря на убогость и примитивизм сюжета, а также на стремление при всем при этом преподать его как нечто совсем не убогое и не примитивное, разработчики, похоже, способны сделать весьма неплохую стрелялочку. И жалкие сюжетные потуги (не исключено, что, может, даже и удачные) тут совсем не помешают. Для нас ведь главное, чтобы игровой процесс был, чтобы оторваться было невозможно, а вот на это, кажется, Rage



Software и собирается сделать упор. Ведь что мы ценим в стрелялке прежде всего: квестовый сюжет или все-таки процесс стрельбы? Если вы считаете, что первое, то вы чего-то недопоняли. Нам бы пострелять, на спецэффекты поглядеть, расслабиться. Да! Для этого игра должна быть еще и не злобной, то есть не раздражать завышенным уровнем сложности. Не тот жанр. На этот случай, правда, некоторые опасения есть, ведь Expendable-то как раз своей неадекватной сложностью и надоедал, что никак не могли восполнить довольно неплохие визуальные эффекты. Но Rage Software, думаю, все это учтут, а если и будут выпендриваться, попытаюсь сделать космический полусимулятор-полупелатку, то не сильно увлекутся посторонними вещами, а сделают аккуратно то, что надо. Они это, наверняка, смогут. А уж мы тогда и порадуемся. Просто так независимые производители редко делают эксклюзивные игры, хотя бывает все. Надеюсь, со Space Debris мастера ярких стрелялочек нас не разочаруют.

ОПРО



NHL CHAMPIONSHIP 2000

Вот и еще одна спортивная игра из-под крыла Fox Interactive. В конце тысячелетия эта уважаемая компания решила занять свою нишу на рынке спортивных симуляторов. Попытка, конечно, заслуживает всяческого одобрения, похлопывания по плечу и пожеланий всего наилучшего. Безусловно, автора легко можно уличить в издевательстве, однако, Electronic Arts и 989 Studios настолько завалили рынок своими спортивными играми, что, кажется, для продукции еще одной компании просто нет места. Если бы не одно но. А точнее два.

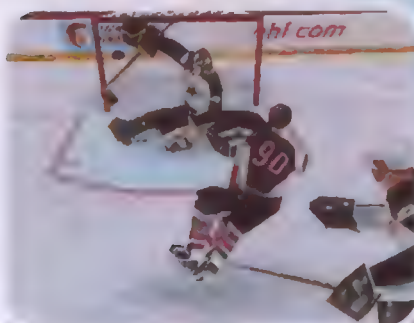
Во-первых, во времена столь далекие, что еще существовала Virgin Interactive (RIP), Radical Entertainment во всю трудилась для вышеуказанной компании и создавала она симуляторы хоккея. Деды, наверное, помнят серию Powerplay, появившуюся буквально на заре эры PlayStation. Да, именно Radical Entertainment ответственна за эти игры. Таким образом получается, что господа разработчики уже шесть лет клепают хоккейные симуляторы, вот это приверженность!

NHL Championship 2000 изначально готовился для ESPN Digital Games (которая уже успела кануть в лету) с использованием логотипов ESPN, сверхпопулярного телевизионного спортивного канала в США. И так бы Radical Entertainment и осталась бы с носом, если бы не Fox Interactive. Зайдя на чашку чая к разработчикам, они сказали: «Ну эту ESPN в помойку, ставьте наш логотип, а мы издадим ваш

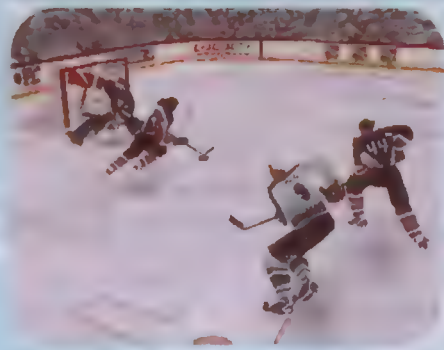
шедевр!». Запив все чаем, на том и договорились.

И тут-то мы и подоברались ко второму НО. Fox принадлежит Fox Sports, еще одному телеканалу, который очень и очень сильно конкурирует с ESPN по части освещения спортивных мероприятий. А Fox Interactive подошла к добрым дядям с Fox Sports и попросили у них логотипы, шрифты, картинки, музыку, заставку, комментаторов (чтоб матч комментировали) и аналитиков (чтоб перед игрой анализировали предстоящий матч), что незамедлительно безвозмездно и получили (реклама ведь). Заодно прикупив лицензию NHL и NHLPA, которые позволяют виртуализировать все существующие команды, игроков, их форму, а также сам Кубок Стэнли, Fox Interactive получили отличный материал для работы.

Итак, покончив со всеми бюрократическими формальностями, подкупив всех и вся, начали работу над игрой. Трехмерная графика. Удивительно, но факт, даже у Fox Interactive в симуляторе будет такая, как и у Electronic Arts, 989 Studios и всех остальных, кто хочет, чтобы его шедевр в 1999 году купили хотя бы в одном экземпляре. Всевозможных наворотов обещают даже еще больше — обмен игроками, формирование команд, создание своего спортсмена и даже форматирование уже существующих! Потрясающе!

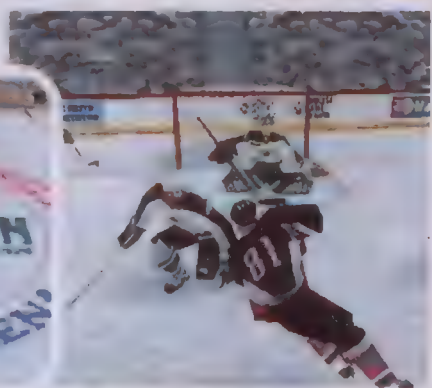


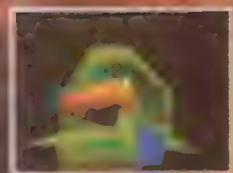
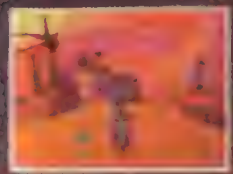
Графика использует пойманных в движении (motion-capture, что это такое, см. в статье про NBA



Basketball 2000) спортсменов, на которых наложены с существующих прототипов тексты, что, несомненно, придает им реалистичности, во всяком случае, их компьютерным альтер-эго. Хоккеистов, кроме того, наделили всеми обязательными движениями: они умеют кататься на коньках (!), пасовать, выделять обманные движения и прочие навыки.

Посмотрим, что там у Fox Interactive и Radical Entertainment получится, хотя лично я этой связке доверяю. Опыт у Radical в создании хоккейных симуляторов обширный, а у Fox Interactive есть крыша в лице Fox Sports, что позволило добавить в игру множество прикрас, взятых прямо из телевизионной трансляции. Аминь, ибо битва с нечистыми EA и 989 Studios будет очень и очень жаркой, ведь на кон поставлен наш с вами кошелек.





SPYRO THE DRAGON

Оригинальный
диск с инструкцией
на русском языке



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

CHRONO CROSS



За всю свою историю Square, как известно, успела выпустить огромное количество разнообразнейших ролевых игр. И несмотря на то, что центральным RPG-сериалом всегда оставался и остается Final Fantasy, другие, «побочные» (если это слово здесь применимо) игры, не относящиеся к «фантазии», редко оставались без должного внимания. А порой даже эти, казалось бы, слегка второстепенные проекты могли (и с легкостью!) задвинуть лучших представителей великой и могучей Final Fantasy.

Одним из таких проектов была вышедшая четыре долгих года назад (для индустрии — вечность) на SNES игра под названием Chrono Trigger, которую, на мой взгляд, можно считать одним из самых удачных представителей жанра не только за всю историю компании Square, но и за всю историю видеоигр в целом.



Для создания внешнего облика игры, для дизайна всех игровых персонажей был приглашен известный в Японии художник Акира Торияма, один из создателей мультсериала Dragonball Z, пользующегося у юных японцев просто феноменальной популярностью, что долгие годы и эксплуатировала компания Bandai, клепавшая на его основе совершенно дебильные игры, которые, тем не менее, про-

давались миллионными тиражами. В общем, за дизайн Square'овцы уже могли не беспокоиться. Но этого мало. Чтобы создать свежий и интересный сюжет, им понадобился еще один «человек со стороны», на должность которого взяли сценариста все того же Dragonball Z Юджи Хории. Ну а Square'овская команда разработчиков работала над всем остальным, по полной используя свой знаменитый профессионализм в создании игровых продуктов. В итоге свет получил просто ослепительную, яркую, интересную ролевушку с совершенно чумовыми персонажами, лихо закрученным сюжетом, интересными находками в игровом процессе и прочими атрибутами шедевра от Square. Игра пришлось по душе практически всем любителям жанра, а потому, когда в Chrono Trigger, наконец, наигрались, то сразу же стали ждать столь нужного продолжения. А оно так и не появилось.

Прошло почти пять лет, и вот теперь Square все-таки решила порадовать всех всех всех немного подзадержавшимся сиквелом, окрещенным Chrono Cross. Общественность возликовала — наконец-то. Но вскоре первоначальная радость начала утихать, потому как вско-



ре оказалось, что Chrono Cross на самом-то деле не совсем то продолжение Chrono Trigger, которого мы так ждали.

Чем больше узнаешь о Chrono Cross, тем больше огорчаешься. Во-первых, мы не увидим больше потрясающего дизайна от Акиры Ториямы и великолепного сюжета от Юджи Хории — оба ушли помогать Enix создавать Dragon Quest VII, о качестве которого можно, по всей вероятности, не беспокоиться. Ну а, во-вторых, вся команда разработчиков, создававшая оригинальную игру, успела давным-давно покинуть Square и заняться своими собственными проектами. Созданная ими компания Sting отлично зарекомендовала себя прекрасными ролевиками (а вы как думали?) вроде Treasure Hunter G для SNES и Evolution для Dreamcast, но вот Chrono Cross, к сожалению, делают не они.



Трехмерные сражения в CC выглядят несколько лучше чем в FF VIII, а это уже немало.

Вот вам и **Chrono Cross**. Игра, которую делают совсем другие люди, игра, в которой от прежнего Chrono Trigger осталась, пожалуй, только первая часть названия. Конечно, мы прекрасно знаем, что Square очень редко делает «слабые» RPG, и кто бы из ее внутрен-

них команд игру ни делал, скорее всего результат окажется более чем приемлемым. **Chrono Cross**, кажется, тоже станет игрой весьма неплохой, но (что просто ужасно!) в то же время игрой довольно-таки заурядной. Для продолжения блистательного Chrono Trigger хуже обвинения быть не может.

На что же похоже **Chrono Cross**? Ну уж точно не на Chrono Trigger! Хотя нет, родство все-таки наблюдается, пусть и не такое, какое должно быть между первой и второй частями игры.

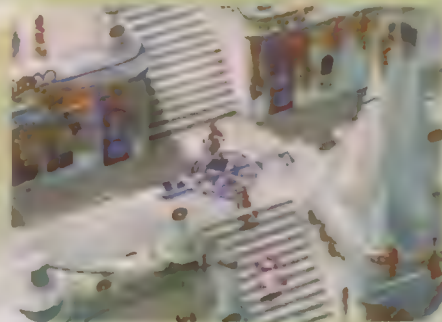
В **Chrono Cross** мы, по всей видимости, не встретим ни одного главного персонажа из оригинальной игры. Проработка же образов новых героев оставляет желать лучшего, особенно если сравнивать с тем, что творил в свое время Торияма; ощущается некоторое подражание стилю Chrono Trigger'a, переплюнуть который нынешним разработчикам пока не удастся.

Изменился и сюжет. Раньше мы путешествовали во времени, плюс в разных исторических эпохах набирали себе разных спутников, сопровождавших нас в дальнейших приключениях, так что в нашей партии могли присутствовать одновременно и женщина-кошка из доисторического периода, и робот из отдаленного постапокалиптического будущего. Теперь мы начнем странствовать по параллельным мирам, что также занятие довольно интересное, чтобы не сказать больше. Вот только как все это изобразят разработчики? Вопрос серьезный, и окончательный ответ на него мы сможем получить не раньше начала 2000 года, когда Square собирается выпустить этой полусиквел на прилавки.

Следующим ощутимым «шагом в сторону», который в данном случае можно карать расстрелом ;) является внедрение разнообразных, по мнению разработчиков, полезных усовершенствований в боевую систему игры. Напомню (хотя если вы в Chrono Trigger не иг-

рали, то вспомнить вы в любом случае не сможете), что ранее она представляла собой, по обычаю, систему сражений, позаимствованную из Final Fantasy, но напичканную рядом интересных фишек. Герои имели возможность комбинировать свои магические удары, в результате серьезно усиливая их. Сама же магическая система базировалась на системе разнообразных элементов природы. Было не скучно. Сейчас же Square решила немного все модернизировать, изменить, а потому полезла вовсю копать в старой Chrono Trigger'овской системке, внося все новые и новые элементы, вроде как добавляющие больше глубины всему игровому процессу. Для начала было решено втиснуть в **Chrono Cross** кусочек Xenogeats, выражающийся в том, что удары имеют три степени силы, то есть можно ударить слабо, можно посильнее, а можно совсем сильно. Вообще, нужно ли это? Square полагает, что да. Но уничтожение Chrono Trigger'овской системы боев на этом не оста-

ется. Создатели продолжения решили привить еще и новую линейку, которая, по видимому, будет крепиться рядом со шкалой времени. Это линейка выносливости. У всех персонажей она разная, а потому кто-то может весь бой мочить противников с максимальной силой, а кто-то со временем вы-



навливаются. Создатели продолжения решили привить еще и новую линейку, которая, по видимому, будет крепиться рядом со шкалой времени. Это линейка выносливости. У всех персонажей она разная, а потому кто-то может весь бой мочить противников с максимальной силой, а кто-то со временем вы-



хается. Вроде бы интересно, но, похоже, все эти «интересности» всю привычную схему боя, всю проработку снесут на корню. Такой поворот дел радовать не может. На этом фоне не такое, казалось бы, значительное изменение, как переход от 2D к 3D, начинает даже терять свою значимость. А ведь именно это произойдет при переходе от Chrono Trigger к **Chrono Cross**. Плоскими спрайтовыми героями и спрайтовыми же бэкграундами никого не удивишь, а потому «триггер», естественно, обретает трехмерность. На деле это будет выглядеть, вероятно, примерно как Final Fantasy VII, но с рисованными задниками. Ну а бои, само собой, как принято, полностью трехмерны. Ничего особенного, но все-таки. Не обойдется и без фирменных Square'овских силиконовых роликов, качеством, правда, уступающим, например, тому, что мы видели в Final Fantasy VIII, но, тем не менее, все равно очень и очень красивых.

Вот вам и продолжение одной из лучших ролевых игр на свете. **Chrono Cross**, могу поспорить, не станет игрой слабой или совершенно неинтересной, но, тем не менее, позора Square, похоже, не избежать. Почему? Потому что это продолжение Chrono Trigger, а потому и качество должно быть соответствующим. Игра должна быть не просто неплохой — она должна быть отличной. А произойдет ли это в случае с **Chrono Cross** пока неизвестно.

BREATH OF FIRE 4

Анонс четвертой серии популярного ролевого сериала *Breath of Fire* от Capcom на PlayStation можно считать небольшой неожиданностью. Некоторое время тому назад в средствах массовой информации можно было встретить массу слухов по поводу судьбы разрабатываемой компанией игры. Чаще всего приходилось слышать о том, что *Breath of Fire 4* станет одной из первых игрушек для второй PlayStation, причем эти слухи казались довольно-таки убедительными.

И вот многие уже успели поверить в то, что эта действительно многообещающая RPG появится только к выходу пока находящейся под покровом тайны новой платформы от Sony, успели наделить игру массой потрясающих качеств, о которых, похоже, еще и сама Capcom нам не успела рассказать (наврать :)). А тут раз, и появляются первые скриншоты, первая более или менее достоверная информация и выясняется, что ничего подобного, никто *Breath of Fire 4* на PlayStation 2 не готовил, а появится она на все еще крепенькую первую модель. Впрочем, с другой стороны, зная неслыханную жадность Capcom, можно вполне предположить, что японцам запросто способна в голову ударить мысль о переводе (небось какой-нибудь «усовершенствованной» версии) своего произведения и на новую консоль.

Пусть по качеству графики игра никаким боком не будет соответствовать высоким стандартам PS2, но зато разработчики покричат о гемпле и нагребут себе в карман (как всегда) новую порцию денег. Это все шутки, но в каждой шутке есть доля истины. Но прекратим издевательство над отличной конторой, а лучше разберем, что мы знаем о новом *Breath of Fire*.

Мы знаем, что он яркий и красивый. И не очень похож на *Breath of Fire 3*, тоже отличнейшую ролеву игру. Графика красива и даже мультяшна, но на этот раз не настолько сильно, как в предыдущей части. Пухлых персонажей со странными пропорциями теперь, кажется, нет, так как Capcom, похоже, устремилась за Square в придании своим персонажам нормального человеческого вида. Относительно, конечно, — ноги, наверное, опять окажутся как у страусов. Японские анимационные традиции, понимаешь.

Система боев, по слухам, останется неизменной. То есть чисто пошаговой, без всяких линейчек времени, как в *Final Fantasy*. Спешить никому не придется и можно будет спокойно планировать свои дальнейшие действия. Для тормозов, в общем. Шучу, самому такая система всегда по душе была.



Как обычно это бывает на достаточно ранних стадиях разработки игры, практически ничегошеньки неизвестно о ее сюжете. В то же время легко догадаться, что мы станем свидетелями новой сказки о людях-драконах и их нелегких проблемах. Особенно если принять во внимание то, что нам известен основной факт: в игре однозначно присутствуют два основных героя всей серии игр *Breath of Fire 4* — Ryu и Nina. Сначала в приключениях участвует только один из основных персонажей, но со временем, по сложившимся за годы существования серии правилам, пути обоих «постоянных» капкомовских ролевушных героев пересекаются, и они начинают действовать уже вместе.

Дата выхода *Breath of Fire 4* неизвестна, причем даже приблизительно — Capcom молчит по этому поводу, но, вероятно, следует ожидать игру где-то весной. Правда, это в Японии, а насчет выхода на Западе что-то сказать сложно. Беспокоиться же о том, что такую интересную RPG могут не перевести на удобный для чтения английский, мне кажется, не стоит. Capcom не любит терять прибыль, а потому Virgin IE или, скорее, какая-нибудь Eidos обязательно выступят издателями переведенного варианта этого любопытного проекта.



TOMBA 2: THE EVIL SWINE RETURN

Заявление Томбы, заклинателя свиней и вообще крутого парня с розовыми волосами:

«Товарищи! Эти мерзкие животные возводят на меня поклеп! СВИНЬИ! Бекон опять потерял нюх, барзومتر зашкалило, а значит мне, распрекрасному розововолосому красавчику с таким редким и необычным именем Томба (спасибо мама!), надо их снова поставить на место, так сказать, вернуть к стойлу. Ну вот, спрашивается, зачем рыпаются, хрюкают и злобно размахивают своим хвостом-закорючкой? Подлые свиньи! Замочу ведь! Вот только предлог найду. Смотрят косо? Смотрят. Хрюкают на поставленный вопрос? Хрюкают. Запасы тушенки кончились? Кончились. А что же есть взамен, когда мой гурман-живот так привык к продуктам из вкуснейшего свиного мяса, да простят меня мусульмане?

В прошлом году я по милости SONY и Whoopee Camp уже с ними однажды разобрался... видели бы вы, сколько ветчины получилось (на пару лет хватило)! Однако «любители» животных из дурацкого Гринписа наехали, охаяли и очернили мои приключения и подвиги, они даже наняли игровые журналы, которые «опустили игру» по мотивам моих путешествий. Поговаривают, что теперь недобитые свиньи-фашисты решили разделаться с бедным Томбой, собрали свои жалкие войска и грозят, трясут фаршем, обещая разорвать меня бедного на множество кусочков и скормить своим старикам и детям! Но меня не запугаешь, сейчас вот только Дюку Ньюкину позвоню, а там такая вечеринка начнется!!!

«кинув клич по всему свету, свинтусы созвали и выставили против меня пять своих лучших генералов и поручили им меня остановить, как же, непременно им это удастся... в другой жизни, а я покамест забегу их обмундирование и окорота. Представляете себе Томбу в трикиде свинины?! Более того, я, нося эти одежды, теперь еще смогу выделять различные новые свиные трюки, вот что значит одежда от лучших свиномодельеров!

«На днях, проверяя свой арсенал Свиногеддо-а (что-то типа Армагеддона, только традуют свиньи), я обнаружил, что мой любимый бумеранг дал потомство. То-то было мое удивление, когда среди его многочисленных отпрысков обнаружился молот, правда без серпа... Что больше всего удивляет, так это то, КАК молот мог стать сыном бумеранга?! Впрочем в бою я могу и без них обойтись — у меня крепкие зубы и мощные руки — закалился консер-



вированной тушенкой (слабо банку зубами раскусить?) — никаких препаратов не надо. Кого не добьет любимый бумеранг, догрызут мои тридцать два, нет, тридцать один, после сватки с тем жирным и вонючим свинцом, зуб.

М-да. Главное-то, дорогу найти, а то, говорят, эти наглые разработчики, несомненно, подкупленные свиньями, наводнили и без того непроходимые дороги моего дорогого виртуального мира разсвинками, тьфу!, развилками, т.е. в

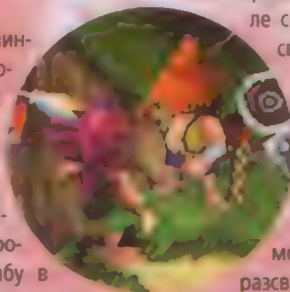
одну и ту же точку «Б» ведут аж целых ДВЕ дороги. А у меня, как сказал мой знакомый врач, топографический идиотизм. Где-то на пути, к тому же, я видел

знак, на котором было написано, что до штаб-квартиры свиней 100 часов ходу. Мама дорогая, да кто же им поверит-то? Это все для того, чтобы я не пытался до них добраться, но ведь запасы тушенки закончились, а голод — свирепая штука.

Так что товарищи, сидящие по ту сторону экрана, берите в закаленные трудовые руки по котроллеру и в путь, спасать честь, мир и стабильность виртуального мира, а также меня от голода и страданий.

С уважением, Томба, у которого от голода уже урчит в животе.»

Орм



HOT SHOTS GOLF 2

Английское выражение «hot shots» должно быть хорошо знакомо нашему игроку по фильму, одноименное название которого видеопираты еще в начале 90-х сделали понятным зрительским массам, переведя его как «Горячие головы». Такое название вполне соответствует этому не очень серьезному симулятору гольфа, в котором игрок сможет вытворять что угодно с устройством управления приставкой и при этом не проиграть и не быть выкинутым из игры.

Предыдущая игра от Sony из этой серии отличалась тем же свойством и, видимо, поэтому пользовалась большим успехом среди владельцев Playstation в далекой Японии. Она считалась одним из лучших симуляторов гольфа для нескольких игроков; создатели не упоминали, что собираются разрабатывать вторую серию, а игрокам казалось, что и добавить к существующему, вроде бы, нечего. Но Sony, с одной стороны, не очень упирая на преемственность **Hot Shots Golf 2** по отношению к предыдущей игре, а с другой, воплотив все лучшие черты, в последней содержащиеся, решила, сохранив простоту, сделать игру более изощренной. Насколько ей это удалось — судить еще рано, но то, что неопытные игроки смогут наравне соперничать с AI как в одиночной игре, так и в мультиплеере — точно. Для этого изготовители даже обещают написать механизм, определяющий уровень компетентности живых игроков и подстраивающий под этот уровень AI и шкалу «везения». Для тех



же, кто уже выработал навыки размахивания клюшкой еще в предыдущей серии игры, разработчики значительно расширили ассортимент оных, так что фанаты теперь смогут наслаждаться, пролистывая картинки с техническими характеристиками этих изделий из металла. По сравнению с предыдущей игрой также увеличено количество полей для гольфа и введена более гибкая система их комбинирования в составе единого соревнования. Будет увеличено и количество режимов игры, в первой серии их было шесть: различные матчи, соревнования, кубки. Японские версии игры будут издаваться и с поддержкой для Pocketstation, но это, почти наверняка, Европы не коснется, ведь, как известно, свои новейшие технические разработки они распространяют только «среди белых людей». Обычно симуляторы гольфа страдают двумя недостатками: сложностью управления клюшкой через контроллер приставки и необходимостью

производить некие физические расчеты, учитывать скорость ветра, массу клюшки и угол размаха; такой вариант игры в гольф больше придется по душе юным физикам, чем юным спортсменам. Что приятно, играя в эту игру, вам не придется столкнуться ни с одним из них: траекторию полета шарика вам рассчитывать не придется, и удары клюшкой по мячу будут также вполне соответствовать тому, что вы жмете на контроллере, как соответствует величина синяка под глазом товарища расстоянию, на которое был отведен ваш кулак перед ударом. Игровой процесс в **Hot Shots Golf 2** действительно, скорей всего, будет близок к идеальному, а вот насчет графики сказать что-либо определенное еще сложно. В своих пресс-релизах издатели называют ее «превосходной» и «не напоминающей ничего из ранее виденного», но даже на тех нескольких картинках, что сами разработчики демонстрируют миру, это самое «ранее не виденное» в глаза, мягко говоря, не очень-то бросается. С датой выхода Sony тоже темнит, то называя «зиму 99», то не называя ничего вообще, говоря, что игра находится в средней стадии разработки.

Как говорят сами разработчики **Hot Shots Golf 2**, лучшее в этой игре то, что вам не нужно быть членом гольф-клуба, чтобы в нее сыграть.

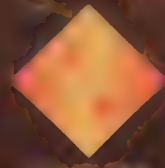
ОПМ





DEAD OR ALIVE

SONY



THIS IS FOOTBALL



Играет мелодия из кинофильма «Семнадцать мгновений весны»: «Не думай о секундах свысокаааа... Настанет время, сам поймешь, наверноее...»; крупным планом показывают Штирлица, сидящего перед экраном своего ноутбука и пишущего электронное письмо в Центр.

«Лето 1999 года. Мною с невероятными трудностями добыта информация об окончании исследовательских работ европейского отделения SONY и начале программирования новейшего симулятора футбола. Кодовое название: Это и Есть Футбол (**This Is Football**). Дата выхода: Конец 1999 года.

По заверениям разработчиков, небывалое количество человеко-часов было потрачено на подготовку и предварительные исследования, целью которых было создание небывалого по своему реализму виртуального заместителя настоящей командной игры.

В своей работе они руководствовались многочисленными набросками и материалами, собранными во время программирования других известных в узких кругах фанатиков проектов, а именно Total NBA '96 и '97. Существует распространенное мнение, что SCEE удалось опередить все наши наброски в области создания виртуального баскетбола, а, следовательно, использование алгоритмов из

вышеназванных игр ставит под удар нашу дальнейшую работу над любыми симуляторами спорта, а особенно футбола, т.к. ноу-хау SCEE признан наиболее передовым и перспективным многими западными (и восточным) экспертами.

Установленный в ножку расположенного в штаб-квартире SCEE стола для заседаний диктофон смог записать небольшой фрагмент (т.к. сели батарейки) встречи вражеского начальства с президентом компании Крисом Диригом (Chris Deering), на которой обсуждались достоинства проекта **This Is Football**. «С самого 1995 года, который ознаменовал выход PlayStation, наши ученые во всю занимались спортивными симуляторами. Мы задались целью создания самого лучшего виртуального футбола. Наши агенты путем умелой манипуляции сознания, подкупом, шантажом и вымогательствами смогли раздобыть лицензии UEFA и других уважаемых ассоциаций и федераций. Тщательно исследовав показания, данные спортсменами под пытками, а также многометровые записи наших шпионских камер, расположенных по всем стадионам мира, мы можем с полной уверенностью утверждать, что созданный нами виртуальный футбол и есть Футбол!» (гром аплодисментов и восторженные реплики присутствующих!)

Анализ данного выступления четко дает понять, что нас ожидает нешуточная игра, которая способна перевернуть представление о том, как надо делать спортивные симуляторы.



Полученная информация насторожила и взволновала, именно поэтому пришлось идти на решительные действия, а именно на похищение одного из членов команды разработчиков. Субъект после использования «Сыворотки Правды» рассказал много интересного, однако сказанного оказалось недостаточно. Хотелось бы далее привести фрагмент признания



Хуан Мортеса (Juan Mortes), вице-президента по разработкам SCEE касательно проекта **This Is Football**, данным последним до того, как он начал признаваться в порочащих связях и рассказывать анекдоты малопрстойного содержания. «Мы (нечленораздельно) вводили разработчикам стимуляторы, не пускали домой, поили одной Кока-колой, не разрешали смотреть телевизор и играть в другие игры, кроме футбола. Результат превзошел (нечленораздельно) все ожидания. Они (нечленораздельно) стали настоящими фанатиками и работали как настоящие маньяки, и, используя богатый опыт (Total NBA '96 и '97), они создали настоящий футбол!».

Под угрозой расправы над любимым Мерседесом сторож компании смог вынести из хорошо охраняемого здания SCEE некоторую техническую информацию и снимки. Из этих данных следует, что в игре будет потрясающая анимация, а графический движок сможет выводить до 25 кадров в секунду. Обилие опций и возможностей изменений игроков и команд должны усилить эффект.

Суммируя все вышесказанное, хочется отметить, что у **This Is Football** есть все предпосылки стать именно тем, что и говорят разработчики. Обещаю в свою очередь посвятить все свое внимание данному проекту.» Камера удаляется под все ту же мелодию, начинаются титры.

Автор ни в коем случае не хотел никого обидеть, данные цитаты являются модификациями настоящих интервью вышеназванных сотрудников компании SCEE.

PLANET OF THE APES

Fox Interactive, видимо, поняла, что для платформы PSX лучше всего ей удастся делать именно игры по сюжетам давно забытых фильмов, поэтому все видят в новой игре от создателей таких трилогий, как Alien и Die Hard, очередной шедевр.

Planet of the Apes основана на классической американской киноленте 1968 года с Чарлтоном Хестоном в главной роли (видимо, кто-то типа местного Юрия Никулина). В свою очередь, фильм был основан на не безызвестном французском романе и, в силу неожиданно обрушившейся на него популярности, имел продолжение в четырех сериях, мультипликационном сериале и телевизионном шоу. Дабы выжать из удачной идеи максимум средств, Fox сначала продала права на демонстрацию фильмов странам Третьего мира и России и, когда стало ясно, что на Земле не осталось человека, не смотревшего «Планету обезьян», решила выдавить последние капли и центы, создав по нашумевшему сюжету игру для PSX. Стоит, правда, отметить, что, перепробовав все возможные комбинации, в которых можно снять людей и резиновых обезьян, Fox решила попросту начать пересъемку старых фильмов, не слишком изменяя сюжеты. Для этого компания, как это принято в США, разработала проект на сто миллионов долларов — какой же американец станет смотреть фильм, если ему сказать, что на съемки затратили не 100 миллионов, а, скажем, только 99?), пригласила Оливера Стоуна, Арнольда Шварценеггера, Джеймса Камерона и подпрягла знаменитого режиссера «Армагеддона» Майкла Бэя ими всеми руководить. В связи со всем вышеперечисленным у искушенного игрока PlayStation сразу же возникает вопрос: а не будет ли новая игра всего лишь одним из элементов маркетинговой поддержки очередного плывущего к «Оскарам» «Титаника», вторым голосом в раздутом кинематографичес-

ком проекте, гениальность которого, подобно новому платью для короля, будет поставлена под сомнение лишь теми, кто «глуп или находится не на своем месте»? Сейчас игра находится на очень ранней стадии разработки и делать какие бы то ни было выводы, как обычно это бывает в превью, рано. Разработчики пока даже не представили хоть как-то рабочую версию игры, решив, что пресса удовлетворится и видеороликами. По жанру это трехмерное приключение, в котором вы играете роль господина по имени Ulysses (Одиссей), космический корабль которого терпит крушение на не нанесенной на карты планете. Пережить кораблекрушение кроме него не удастся никому из экипажа корабля, и он отправляется исследовать планету. Очень скоро выясняется, что она населена говорящими волосатыми и не особенно приветливыми созданиями, напоминающими обезьян. В процессе игры вам придется как решать типичные задачи, свойственные жанру приключения, так и сражать-

ся один на один с опасными тварями. Графика в игре выглядит уже довольно неплохо, хотя, кто знает, к каким трюкам прибегнули создатели демонстрационных роликов, чтобы сделать их более привлекательными. Но судя по тому, что они не пожалели на ЕЗ денег на клетку с людьми, охраняемую актерами в обезьяньем облике, уже убавляет доверие к их видеоклипам. Что ж, посмотрим, сколько раз перевернется в гробу Пьер Буль после выхода нового фильма и игры.

OPM



TOO HUMAN



Не хочется, конечно, обижать поклонников жанра, но ролевые игры на PSX, при всех их плюсах и преимуществах, мягко говоря, однообразны и стандартны. В подавляющем большинстве RPG игрока закидывают в однообразное и стандартное королевство, пребывающее в однообразной и стандартной опасности. Его заставляют управлять стандартно неуклюжим и не склонным к сотрудничеству персонажем, сражаться с однообразными монстрами при помощи стандартных ударов и заклинаний.

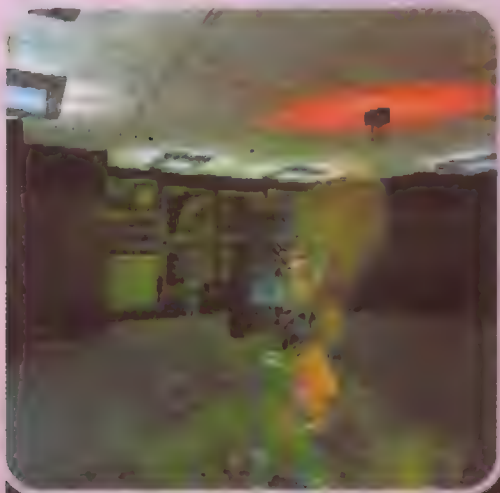
Хотя в этой стандартно-однообразной игровой формуле нет ничего особенно негативного (за пару десятилетий она вполне доказала свою эффективность и универсальность), игроку всегда хочется чего-нибудь принципиально нового, с изюминкой. Поэтому фирмы-разработчики просто из кожи вон лезут, чтобы создать нечто, что можно было бы, бросив только единственный взгляд, оценить как оригинальное. Вышедшая в 1996 году Blood Omen: Legacy of Kain была тогда определенно одной

из наиболее оригинальных RPG тех времен. «Кровавое предзнаменование» — а именно так переводится название игры — сразу привлекла на свою сторону множество поклонников своим зловещим сюжетом и впечатляющей графикой, и лишь только пару месяцев спустя игроки стали называть самой сильной стороной этой RPG игровой процесс в целом. Теперь же, после трехлетнего перерыва, Silicon Knights, разработчик, название которого вызывает странные ассоциации, предлагает поломать голову над игрой с не менее интригующим названием — **Too Human**.

Сложно сказать, какой именно смысл хотели заключить создатели в этих двух словах: «слишком человек» или «слишком по-человечески»; намекали ли они на одинаковое звучание слов too («слишком»), two («два») и to (глагольная частица) или это просто случайное совпадение. Вполне возможно, разработчики сами еще до конца не определились, что же это должно означать, очевидно только то, что они хотели настроить игрока на сюрреалистичную атмосферу психологического триллера. Если по вполне понятным причинам выражение «психологический триллер» пробуждает в вас желание спешным шагом нап-

равиться к ближайшему сантехническому узу и избавиться от недавно съеденного обеда тем же путем, что он в вас попал, не спешите этого делать. Ведь сюжет **Too Human** основан не на истории о женщине-детективе предпенсионного возраста, намеревающейся провести остаток своих дней за расследованием безнадёжного дела в тюрьме строгого режима, в неспешных беседах с маньяком-убийцей, посвятившим всю свою былую жизнь на свободе милому хобби — отъеданию ушей у приподнявшихся прохожих. Хотя разработчики и продолжают упорно именовать **Too Human** «психологическим триллером» — это прежде всего футуристический боевик, а не занудливое повествование, какое обычно скрывается за таким штампом, хотя, конечно, неким «психологическим» перебором игра явно страдает. Действие начинается в 2450 году, где, как водится, все устроено по принципам мира, современного нам: есть свои полицейские, свои преступники, своя армия и свои правители, люди носят те же имена, что и сейчас, и разговаривают почему-то на чистом английском языке. Вы играете за Джона Фрэнкса, тайного агента полиции (судя по последним компьютерным играм, полицейских, работающих в форме, а не «под прикрытием», в Америке просто не осталось), который расследует убийство своего сослуживца. Параллельно со своим расследованием он

вынужден внедриться, выражаясь языком закона, в «группу лиц, занимающихся промышленным шпионажем». И чем больше он узнает об этом помешанном на новейших технологиях мире, тем больше он начинает задумываться о смысле жизни и, в конце концов, подобно гоголевским





мужикам, выяснявшим, «ежели что, доедет ли это колесо до Москвы», задается вопросом, который, видимо, повторяет про себя каждый рядовой американец, ложась спать и просыпаясь, будь он президент или простой генеральный секретарь: меняет ли человек, изобретая новые технологии, мир к лучшему или к худшему? Смогут ли компьютеры заменить человека? Когда это становится ясным, игрок начинает ощущать себя Малышом, которому Карлсон показывает страшных злоумышленников, совершающих дерзкое преступление — похищающих с крыш белье. Потрясающее своей таинственностью развитие сюжета как-то не готовит игрока к развязке с помощью такой тривиальной, хотя и философской проблемы. С таким же успехом Джон Фрэнкс мог на протяжении всей игры спрашивать себя, существует ли вечное Зло или на каком знаке после запятой заканчивается число Пи: возможность разрешения таких вопросов несколько условна, а главное, на данный момент мало для кого полезна. Несмотря на некоторую потрепанность идейной проблематики, сам сюжет просто захватывает. Игра будет проходить в пятнадцати разных мирах, которые разработчики сейчас планируют разместить на четырех дисках. Действие будет разворачиваться в трехмерных пейзажах, и игрок будет наблюдать свое-

го героя с перспективы от третьего лица. В распоряжении героя будет находиться 15 видов оружия, и, что приятнее всего, их можно будет еще более разнообразить: в **Too Human** четыре вида систем прицеливания и шесть видов боеприпасов, игрок сможет комбинировать их по своему желанию. Пробирав себе путь к таинственной цели вы будете не только с помощью грубой силы, иной раз вам придется использовать свое умение красаться и не попадать в поле зрения врагов. В одной из миссий вы даже должны будете «хакнуть» компьютерную систему, чтобы система безопасности не оповестила недружелюбных шпионов о вашем присутствии. Игрок, забывшись, может решить, что он оказался в примитивном 3D-шутере, и, если он это сделает, то рискует очень скоро зайти в тупик в игре или вообще умертвить своего персонажа под градом перекрестного огня. **Too Human** действительно очень похожа на 3D-шутер, но, несмотря на незаметность, приключенческий элемент в ней очень силен. Игра наполнена и другие типичными для RPG чертами: например, система совершенствования способностей Джона. Чем дольше вы играете в игру, тем большему учится ваш герой: точнее целится, быстрее бежит. Помимо этого, по ходу игры вы сможете совершенствовать различные навыки Фрэнкса «кибернетическим» путем, то есть вживляя ему полумеханические части тела. По словам Selicon Knights, игра будет равномерно разбавлена кусочками видеоклипа, длящегося в общей сложности более часа, и содержать около 80 часов са-

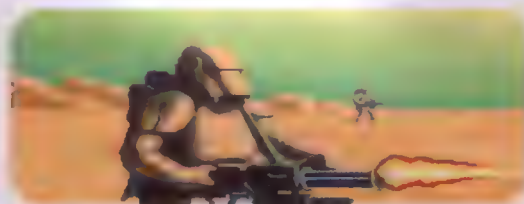


мой игры. Судя по тому, что имеется в нашем распоряжении сейчас, графику называть выдающейся еще рано, хотя и в этой области есть некоторые достижения: **Too Human** никогда не «роняет» частоту смены кадров ниже 30 в секунду, а главное, не заставляет игрока десятками секунд ждать загрузки новых сцен. Движок сделан так, что постепенно сам подгружает данные по мере того, как вы двигаетесь по игре, вследствие чего количество «загрузочных» пауз в игре сведено к минимуму. К сожалению, сейчас еще под вопросом, сможет ли игра сохранять обещанные 30 кадров в секунду, ведь нагрузки как на вычисляющую электронику, так и на систему считывания данных будут с насыщением игры деталями увеличиваться. Но того, что у игры не отнять уже, высококачественного игрового процесса, достаточно, чтобы отвести ей место в ряду успешных проектов Selicon Knights.

ОПМ



DUNE 2000



Редкий любитель научной фантастики не знает такого писателя, как Фрэнк Херберт, самым знаменитым произведением которого заслуженно считается серия книг, посвященных планете Арракис, также известной как Дюна. Редкий любитель стратегий в реальном времени не знает одного из родоначальников всего жанра — великую Dune 2, перевернувшую весь мир стратегических игр. Классику нужно знать и помнить.

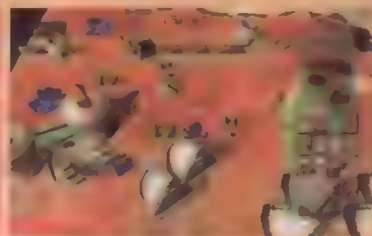
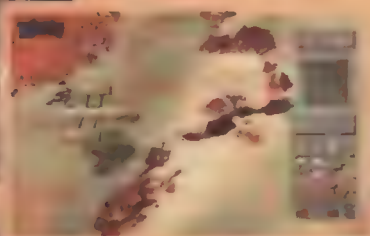
Долгое время вторая Dune оставалась предметом зависти для всех «приставочников». Очень долго, пока Westwood на радость всем любителям стратегий, предпочитающих консоли компьютерам, ни перевела в середине девяностых свой шедевр на тогда еще могучий Megadrive. И пусть эта версия игры оказалась переработанной, пусть Dune 2 на приставках лишилась изометрии, но качество ее отнюдь не ухудшилось, что и заставило тогда многих мегадрайвовцев полюбить ее всем сердцем. Это было чудо, в которое буквально заигрывались до упаду, тем более что на прохождение миссии в среднем уходило четыре-пять часов, тогда как никаких сейвов предусмотрено не было.

В те годы Dune 2 была, пожалуй, единственным представителем пишущих real-time стратегий, появившихся и на приставках. На PlayStation же ассортимент игр этого жанра значительно расширился, тем не менее оставаясь совершенно недостаточным в глазах фаната (особенно фаната, которой не знал, что раньше было еще хуже). Но Westwood, как обычно, не забывает обладателей PlayStation и стремится поделиться, тем, что имеют пользователи PC.

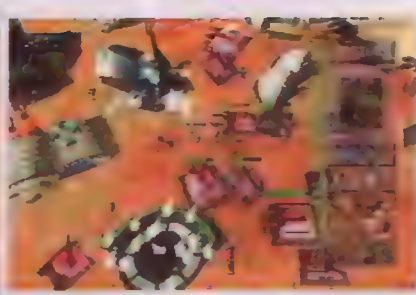
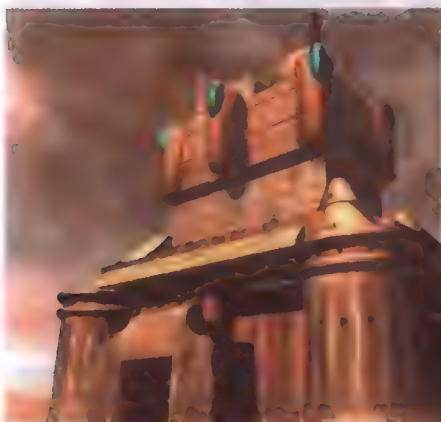
И вновь мы увидим «Дюну». Но не ту старую, заслуженную, но, к сожалению, выглядевшую бы слишком нелепо в конце десятилетия. Ведь, как известно, некоторое время назад (достаточно, правда, продолжительное) на персональных компьютерах появился новый вариант игры. Называется он Dune 2000 и именно он этой осенью, но немного в непривычном, переработанном виде должен пополнить копилку PlayStation'овских стратегий.

Чем же новое издание самой великой стратегии в реальном времени отличалось от оригинала? Ответ на этот вопрос известен практически всем геймерам, интересующимся не только жизнью своей любимой приставки, но и другими игровыми системами. Для всех остальных ситуация нуждается в пояснении.

Со своей игрой Westwood сделали следующую вещь. Взяв Dune 2, разработчики полностью перерисовали все юниты и все постройки в игре, добавили несколько небольших изменений, дополнили и расширили сюжетную линию и поместили все это на движок от Red Alert. Получилось неплохо. Конечно, составить конкуренцию какому-нибудь Starcraft'у, правящему бал RTS'ок на PC, игра по разным причинам не смогла, хотя это и не говорит о ее провальности. Не было ничего такого. Никто, безусловно, не превозносил Dune 2000 к небесам, но возвращение Dune 2 в измененном виде оценили все. Такие события, перерождения игр бывают очень и очень редко, а потому не обратил на это внимание, наверное, только слепой. Вообще, как римейк игра оказалась весьма и весьма удачной. Игровой процесс остался все столь же захватывающим, все старые и хорошо знакомые юниты остались на местах. На поверхности Арракиса под палящим солнцем все также царят бескрайние пески, в глубинах которого ползают гигантские черви, то и дело норовящие сожрать



The morning sun of Dune...
Пейзаж Арракиса навеивает прекрасные воспоминания о первом знакомстве с игрой.... Да-а. The morning sun of Dune...



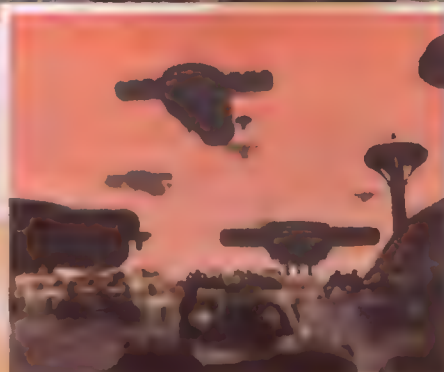
Кстати, спешу порадовать всех любителей хербертовской эпопеи, да и просто всех тех, для кого слова «атридес» и «харконнен» не пустые зву-

ки. Еще в писишном варианте изрядным изменениям, причем в лучшую сторону, подвергся и игровой сюжет. Он действительно стал гораздо более ценным и интересным с художественной точки зрения, чем выгодно отличается от большинства real-time стратегий вообще, не говоря уж о всяких Warzone 2100. Все миссии связаны между собой, причем не как-то там боком, лишь бы прилепить что-нибудь куда-нибудь, а действительно так, как это должно быть в нормальной игре с нормальной сюжетной линией, постоянно развивающейся и все больше вовлекающей человека в игру. Тем более все это увлекательно будучи основанным на книгах выдающегося фантаста.

Пространство между миссиями теперь заполнено красивыми роликами, которые, если ничего экстраординарного не случится, дойдут и до плеистеишеновского геймера.

Кроме этого Westwood планирует немного изменить интерфейс игры. Пока это выражается только в том, что панелька справа от экрана стала прозрачной (наверное, сейчас так модно :)), но, возможно, изменения пойдут дальше, а не останутся только лишь поверхностными, а на деле не представляющими особой ценности.

Как и раньше, в **Dune 2000** сосуществуют, хотя и с огромным трудом, три Великих Дома: Дом Атридесов, Дом Харконненов и Дом Ордосов. Последние, прав-



да, насколько мне известно, у Херберта нигде не фигурировали — Ордосы были выдуманы самими разработчиками, что, впрочем, не сильно мешает им быть полноценным Домом со своей историей и своими собственными технологиями. Взять, к примеру, один из их уникальных юнитов, Deviator, — настоящее чудо техники и оригинальная находка создателей игры. Помимо Домов, соперничающих за планету Арракис, богатую веществом спайсом, необходимым для навигации в космосе, в игре мы встретим и войска императора, прихватившего с собой и свою элитную пехоту — вымуштрованных сардукаров... Все так мило и знакомо, но только теперь совершенно по-новому. Любителям жанра остается сейчас только ждать **Dune 2000**, потенциально способную стать лучшей RTS на PlayStation.

OPM



слишком неосторожно передвигающиеся войска очередного полководца. Не обошлось и без влияния Command & Conquer. Несмотря на неплохую сохранность игрового процесса, **Dune 2000** играется во многом как C&C и Red Alert, из которых, ко всему прочему, еще и перекочевали некоторые виды войск. Так, например, нельзя не отметить появление инженеров, захватывающих здания — раньше, как известно, такого не было.

Но, представьте себе, Westwood решила не ограничиваться обыкновенным переводом игры с PC на PlayStation, а взялась за коренную переделку **Dune 2000**, в результате которой она приобретет трехмерность. Согласитесь, редко PlayStation так балуют производители стратегических игр, чтобы выпускать особые версии, коренным образом отличающиеся от оригинала. Теперь **Dune 2000** напоминает скорее не Red Alert, а приобретший не так давно на приставке неплохую популярность Warzone 2100. Хотелось бы надеяться, что при этом не пострадает уникальная атмосфера, которой всегда славилась как книги Фрэнка Херберта, так и игры и фильмы по его произведениям. В идеале перед нами должна предстать та же «Дюна», но только с полностью трехмерными ландшафтами, строениями и юнитами, состоящими из полигонов. Полигональные моделики всяких квадов и трайков, да и всего остального довольно бедны, что немного расстраивает. Теперь даже Devastator можно узнать лишь с большим трудом, а то, подумав, ездит квадратик туда сюда. Так сразу и не раскусишь, что это один из мощнейших танков в игре. Но пережить это вполне можно, не так все на самом-то деле плачевно. Скажу больше — ничего плачевного здесь и в помине нет. Вам нравится Warzone 2100? Если ответ положителен, то вам обязательно понравится и обтрехмеренная **Dune 2000**. Если отрицателен — то понравится все равно, потому как больше все-таки в игре от Westwood'овских стратегий. Плюс в новом интересном исполнении. Плюс к Дуне, что немаловажно.

NBA BASKETBALL 2000

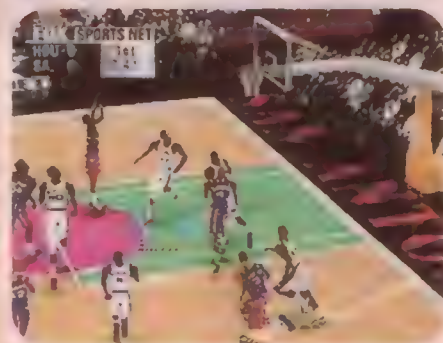
Все приготовились? Ой, какую неожиданную новость мы получили от Fox Interactive! Вы никогда не поверите, но, кажется, данная уважаемая компания вдруг решила попробовать свои силы в создании спортивных игр для PlayStation! Небезызвестные всем Electronic Arts и 989 Studios владеют львиной долей рынка симуляторов баскетбола, и, как не сложно догадаться, состязаться с такими «монстрами» очень и очень сложно. Чем же собирается удивить мир Fox Interactive?

В США компании Fox принадлежит сеть кабельного телевидения, причем спортивный канал является особенно популярным, ибо на нем транслируются многочисленные турниры и матчи, в том числе и баскетбольные, и Fox Interactive без каких бы то ни было проблем получает в свою собственность первоклассных и всем известных комментаторов (известных в США т.е.) и уже и без того раскрученное имя Fox Sports. Также была приобретена лицензия NBA, а без нее, как вы понимаете, никакой уважающий себя симулятор баскетбола не может обойтись, а значит, мы сможем выбрать любую из ныне участвующих в Ассоциации команду, а также управлять всеми более или менее известными игроками. И это хорошо.

Родство с именитым спортивным каналом отразилось и на оформлении **NBA Basketball 2000**. Обязательные заставки и музыка, зву-

чащие как во время трансляций, так и во время игры, никого не удивят, но вот выбранные точки обзора происходящего, а также повторы самых интересных моментов матча заставят поверить игроков в вероятность того, что происходящее на экране телевизора вполне может быть трансляцией любимого канала. Вот только в России, я думаю, людей, регулярно смотрящих передачи Fox, совсем не много.

Разработку **NBA Basketball 2000** ведет Radical Entertainment, которая до сих пор еще ни разу не занималась работой над симуляторами баскетбола, в чем, однако, пытаются нас разубедить предоставленные скриншоты. В основе игры лежит очень симпатичный трехмерный движок, который активно трудится с красивыми модельками спортсменов, выполненных с использованием технологии motion-capture. Что это значит? Настоящего человека снимали в специальной студии, во время того, как он выполнял различные броски, прыжки, пробежки и прочие движения. Информация со специальных датчиков, размещенных по всему телу статиста поступала в компьютер, создавая в нем, таким образом, трехмерную модель движущегося человека, которая и легла в основу спортсменов в **NBA Basketball 2000**. После некоторой доработки каждая моделька получила свое лицо, отсканированное с фотографии прототипа из реальной жизни — и вот виртуальный баскетболист готов. Если вы обратили внимание, то трехмерные спортивные игры отличаются некоторой «нежизненностью» персона-

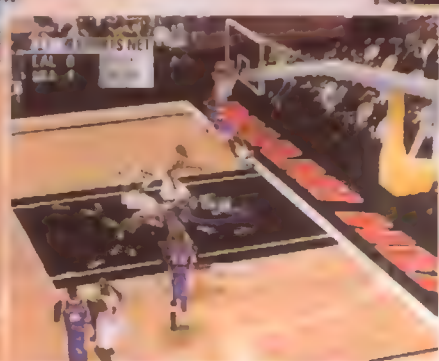
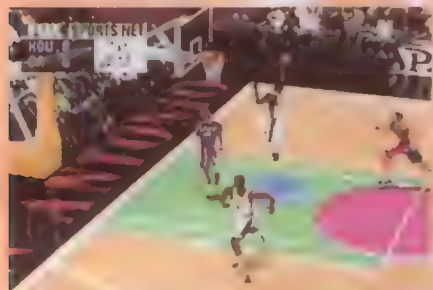


жей. Radical Entertainment используют интересный трюк, чтобы сделать спортсменов более реалистичными — теперь ваше виртуальное «Я» крутит головой, пытаясь отследить мячик. Пустячок, а приятно.

Среди других интересных моментов стоит отметить «индикатор отскока». На игровом поле отмечается место, куда должен упасть мячик. Существует, помимо всего прочего, еще и возможность обмениваться и переманивать игроков из других команд и прочие, ставшие уже обязательными элементы менеджмента команды, которые можно сегодня найти в любом другом баскетбольном симуляторе.

NBA Basketball 2000 появится на прилавках США уже в октябре этого года. Тогда-то и станет ясно, смогли ли Fox Interactive совместно с Radical Entertainment стать третьей силой на и без того переполненном рынке спортивных игр.

OPM



GT GRAN TURISMO

РЕВОЛЮЦИОННОЕ КАЧЕСТВО!

ОПРЕДЕЛЕННЫЙ ЧЕРНЫЙ ДИСК
\$25
ИЗДАНИЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Как продемонстрировали Infogrames и Glass Ghost, Namco — не единственный издатель, способный сделать прекрасный авиасимулятор в аркадном стиле. Сюжет, по словам изготовителей, в игре будет такой: группа террористов захватила Гавайские острова, и вы — тот доблестный американский пилот, который первым совершает боевые вылеты в тыл врага и уничтожает на своем пути все, что пытается уничтожить его.

Игра будет состоять из 25 миссий (по пять миссий на каждый из островов), в которых вашими мишенями станут наземные и воздушные цели. В вашем распоряжении будет иметься пять боевых авиасредств: Harrier Jumpjet, F16 Falcon, A10 Warthog, Raven Stealth Jet и спасательный вертолет. Управлять этими летательными аппаратами вы сможете, в зависимости от вашего желания, находясь в кабине пилота или созерцая мир, подобно ангелам, прямо с неба, откуда-то из-за выхлопных устройств самолета. Обещают сделать и третий вид, со стороны, тем не менее, видимо в силу того, что он еще не доработан, о нем мало что известно. Управление игрой будет упрощено до безобразия — фактически, от жанра симулятора в ней ничего не останется, она, скорее, будет напоминать шутер. Однако разработчики, как обычно, обещают оставить в **Eagle One** «множество элементов, делающих эту игру как можно более реальной». Пока что единственные атрибуты такой реальности — возможность лететь куда угодно и красота, с какой исполнены анимации вашего самолета. Система же начисления очков слишком гипертрофирована и делает игру чересчур аркадной. Очки игрок будет получать не только за удачно выполненные цели миссий и за общее количество уничтоженной вражеской техники, но и за выполнение акробатических приемов в воздухе. При этом таблица начисления очков своей раздутостью напоминает преискуранты, висевшие в парикмахерских советских времен: за пролет в перевернутом состоянии под мостом вы получаете одну сумму, за пролет под тем же мостом, но не перевернувшись — другую, за пролет с поворотом — третью. Такое ощущение, что европейская



игровая индустрия пытается сделать из своих игроков павловских собачек, рефлекторно реагирующих на сумму обещанных им очков: игровой процесс совершенно подавляется этими бесконечными очками и начинает казаться бессмысленным, когда заработка очков как цель надоедает. Очки в этой игре становятся своеобразными кусочками сыра, приманками, разбросанными по игровому пространству игры, последовательно подбывая которые, игрок находит путь к цели. Такое впечатление, во всяком случае, создавалось от ранних внутренних релизов игры, демонстрировавшихся на выставках; во что именно превратится эта игра после разработки, мы сможем увидеть только после ее официального выпуска. А вот режим игры, успех

которого неоспорим — это возможность игры для двух игроков. Режим поддержки двух игроков пока что воплощен только в версии на одном экране, но, даже видя, где находится и что делает ваш оппонент, вы не начнете засыпать от рутинной стрельбы, как это бывает во многих шутерах. К сожалению, в пресс-релизах и публичных выступлениях разработчики не определились, каким именно будет режим борьбы между двумя игроками, а режим игры «в одной команде» уже практически завершен и с успехом демонстрировался еще на Е3. Видимо, игра станет великолепным вариантом для тех, кто любит пару раз, после обеда, прикончить в огненном шаре ближнего своего, с которым учится в одном классе или живет в одном подъезде. Что же касается режима миссий, то он оставляет за собой еще много вопросов...

OPM 



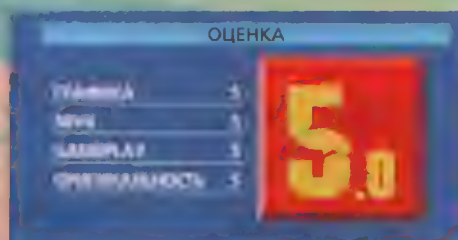
- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Игра — менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.



Используемые обозначения



- 40 STREET FIGHTER COLLECTION 2
- 43 BUGS BUNNY - LOST IN TIME
- 44 BOMBERMAN FANTASY RACE
- 46 CHESSMASTER 2
- 48 WING OVER 2

ОБЗОР



- 50 RC STUNT COPTER
- 52 PUMA STREET SOCCER
- 54 FA PREMIER LEAGUE STARS
- 56 CASTROL HONDA SUPERBIKE

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: Street Fighter Collection

[illegible]

A screenshot from the video game 'The King of Fighters '98'. The scene depicts a fight between Kyo Kusanagi, on the left, and a large, muscular opponent, on the right. Kyo is in a defensive stance, while the opponent is in a powerful, lunging pose. The background features a traditional Japanese building with a thatched roof and a large, ornate stone structure on the right. The game's health bar at the top shows Kyo's name and a 0.5 second timer. The overall aesthetic is characteristic of late 1990s fighting games, with a focus on detailed character models and a vibrant, slightly stylized environment.

всего настоящим фанатским изданием, выполненным специально для настоящих ценителей жанра и знатоков серии **Street Fighter**.

Итак, в **Street Fighter Collection 2** входят: **Street Fighter 2**, **Street Fighter 2: Champion Edition**, **Street Fighter 2 Turbo: Hyper Fighting**.

Street Fighter 2, надеюсь, никому представлять не нужно. Появившаяся в 1991 году игра, фактически положившая начало всему жанру, до сих пор остается одним из лучших образцов того, каким должен быть файтинг. Существует даже мнение, и я его почти разделяю, хотя никому и не навязываю (нет, если честно, я его всем навязываю!), что **Street Fighter 2** до сих пор можно называть лучшим образцом сериала **Street Fighter 2**, да и вообще лучшим представителем жанра за всю его историю. Обмолвлюсь — это с точки зрения игрового процесса (что, как принято считать у умных людей, главное в любой игре), так как по любому другому показателю **Street Fighter 2** проигрывает практически любому современному файтингу, не говоря уж о своих суперанимированных потомках. Gameplay в **Street Fighter 2** отточен, выверен и испытан в бесчисленном множестве боев. В игре нет ярких наворотов, рассчитанных на публику, нет сотни (ну, не сотни, конечно) разнообразных суперлинеек на все случаи жизни, чем грешит, например, тот же **Street Fighter Alpha 3**, нет «пустых» и на деле совершенно ненужных персонажей, нет такого всепоглощающего маразма (но презабавнейшего маразма), которым просто кишмя кишит какой-нибудь **Marvel vs Capcom**. Это все фантики от конфеты. И похоже, только отсевая все «усовершенствования», можно получить по-настоящему совершенную игру. Признаюсь, поиграв в старенький потрепанный **Street Fighter 2**, я получил больше удовольствия, чем от времяпрепровождения с недавним **Street Fighter**

Вот это графика! Вот это дизайн! Именно такие слова мы произносили по поводу **Street Fighter'a (2)** каких-нибудь пять лет тому назад.



Alpha 3. И это я не к тому, что Capcom файтинги делать разучилась, а третья «альфа» — полная лажа. Ничего подобного. **Alpha 3** — вещь прелестнейшая, но по сравнению с простотой **Street Fighter 2** вся ее излишняя мишурность меркнет. И это не только потому, что я так считаю, и точка. И нравится играть в **Street Fighter 2** мне не из-за того, что ностальгия замучила, что вновь хочется вернуться в начало девяностых в зал игровых автоматов на третьем (или четвертом) этаже универмага, где я впервые столкнулся с Capcom'овским чудом природы. **Street Fighter 2** объективно «отшлифованнее» своих младших братьев. Быть может, многим он и покажется занудным и медлительным (хотя и милым), но при должном внимании даже НЕ любители стритфайтера смогут оценить, насколько хорош первый представитель файтингов в их современной форме (своеобразный fighting sapiens — файтинг разумный). А какое удовольствие играть в него с живым и конкурентоспособным противником! Это надо испытать каждому.

K Street Fighter 2: Champion Edition и Street Fighter

2 Turbo: Hyper Fighting, модификация **Street Fighter 2**, все сказанное выше можно также отнести. Кардинальных отличий между ними никаких нет, хотя человек разбирающийся сразу же подметит ряд моментов, четко отличающих эти два «дополнения» друг от друга. Во-первых (и это способен заметить даже мой кот), в **SF 2: Champion Edition** и **SF 2**

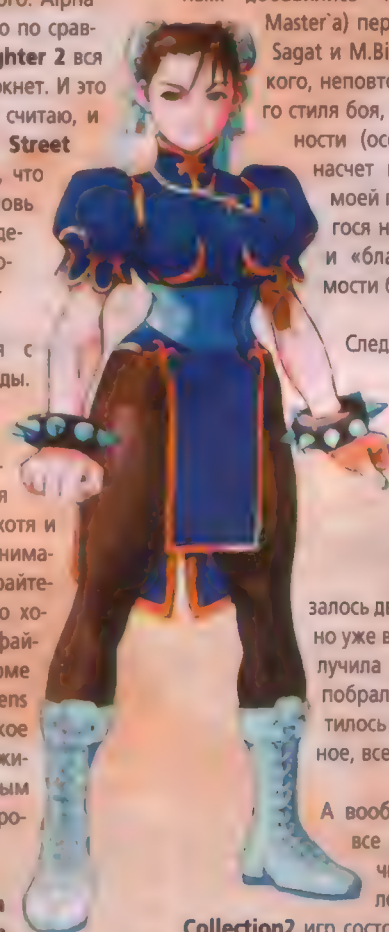
Turbo: Hyper Fighting больше персонажей, предложенных на выбор. К восьми изначальным добавились четыре «босса» (**Gran Master'a**) первой игры: **Balrog**, **Vega**, **Sagat** и **M.Bison**. Все обладатели яркого, неповторимого и продуманного стиля боя, запоминающейся внешности (особенно **Vega**). Правда, насчет внешности **Balrog'a**, на моей памяти не приглянувшегося никому (в основном еще и «благодаря» неудовари-мости боксерского стиля).

Следующий нюанс — костюмы бойцов. В **SF 2: Champion Edition** нам впервые предложили самим выбирать одну из предложенных расцветок костюма героя. В «Чемпионском издании» их оказалось две (как давно это было!), но уже в **Hyper Fighting** тема получила развитие, черт бы ее побрал. Во что все это превратилось сейчас, известно, наверное, всем.

А вообще, костюмчики — это все мелочи. Главное различие всех трех представ-

ленных в **Street Fighter**

Collection2 игр состоит в скорости боя. Так, **Street Fighter 2** особо «скоростным» индивидуумам кажется слишком «тормознутым», что почему-то иногда служит поводом проигнорировать игру. Мол, вот и побыстрее драки-то найдутся. А раз уж **Street Fighter** так нахваливают, то и возьму я что-нибудь вроде той же «альфы» третьей (чего-то я часто ее вспоминаю, да еще словом недобрым, а игрушка-то первоклассная). Нет, батеньки, бред все это. Понимаю, безусловно, что не все протащутся, когда персонаж в воздухе удар наносит так,



как будто он в состоянии невесомости, но это не есть причина говорить о полной «конченности» одного из лучших (лучшего!) файтинга наших (и не наших тоже) дней. Впрочем, разговор о скорости я вел не к этому. А вел я его к тому, что SF 2: Champion Edition ощутимо быстрее своего предшественника. И это не говоря о SF 2 Turbo: Hyper Fighting (дебильное название, правда?), прилично ускоренном даже по сравнению с «Чемпионским изданием».

Хочется сразу сказать, что, на самом деле, на этом список отличий не заканчивается. Просто оставшиеся мелочи становятся заметны в основном только дотошным фанатам, а большинству игроков неинтересны совершенно. И тем более вся эта «мелочевка» на игровой процесс совершенно не влияет. Подумаешь, какая-то надпись с иероглифами на бэкграунде Ryu пропала! Да кому она нужна!

Представьте себе, но в весь этот кошмар, в эти три практически идентичных продукта играть весьма и весьма интересно. Интересно еще и благодаря тому, что Capcom решила создать стимул для прохождения этих игр, а также порадовать своих фэнов рядом дополнительных деталей.

Вот, к примеру, вам картина. Прошли вы второй Street Fighter, а тут и выясняется, что разработчики засунули в игру любопытный секретик. Одним нажатием кнопки в опциях теперь вы сможете включать ремиксованные версии знаменитых стрит-файтеровских треков, получивших теперь новое звучание. Приятно. Но Capcom радует всех нас не только этим.

В **Street Fighter Collection 2**, кроме всего прочего, встроено несколько прелестнейших вещичек, своеобразных приложений к играм. Прежде всего это сборник разнообразных рисунков, посвященных героям второго Street

Fighter'a. Вы найдете просто уйму картинок с изображением любимых персонажей, так что будет чем заняться после изнурительных поединков. Ну а имеющийся специальный раздел, посвященный биографиям главных героев игры, еще лучше познакомит вас с каждым из них (но только если вы знаете английский). Но на этом список приложений не заканчивается! Для новичков в игре в приложениях существует краткий сборничек советов «молодым бойцам», иллюстрированный скриншотами. Нельзя сказать, что там вам поведают нечто особенное, но для начинающего вполне сгодится.

Ну вот вроде бы и все. Когда мы описывали первую Street Fighter Collection, нас мучила небольшая проблема, касающаяся выставления оценки. Тогда у нас еще была пятибалльная система и, оговорившись, что ставим оценку за сборник, а не за отдельно взятые игры (немного абсурдно получилось бы), мы с чистой совестью поставили заслуженные 4+. Сейчас у нас и «система ценностей» другая, и компонентам игры приходится отдельно оценки ставить, в связи с чем появляются новые вопросы и недоразумения. Согласитесь, ставить отметку за графику играм начала девяностых, тогда считавшихся чуть ли ни эталоном красоты, при этом делая упор на современный технологический уровень — выказывать неуважение создателям **Street Fighter 2**. Да и просто глупо получается. А потому в пункте «графика», на мой взгляд, целесообразнее поставить прочерк. Так правильнее, тем более что игра совсем не уродлива, а просто сильно отстает от своих потомков по объективным причинам.

О звуке я уже говорил — разработчики обновили все треки и все реплики (тот самый сначала недоступный Remix), придав им новое качество. За это и девятку поставить не грех. Gameplay — только десятка. Никак иначе. Шедевры стареют внешне, но игровой процесс внутри может оставаться молодым еще очень



и очень долго. Ну а оригинальность и обсуждать нечего. Пусть сейчас файтингов пруд пруди, а **Street Fighter 2** был до них, и именно из него все последовавшие за ним теккен-тошинден-виручафайтеры и растащили большую часть своей «файтинговости». Пра-родитель жанра не может получить за оригинальность меньше твердой десятки.

Тем не менее, несмотря на обилие двузначных чисел в графах по соседству с общей оценкой, сама она будет отнюдь не двузначна. Оценив, в очередной раз, все старания по созданию именно коллекции, а не отдельных игр, мы можем поставить только почетную 8.5. Сборник получился действительно очень достойным, но, повторю свои слова из прошлогодней статьи, «можно было сделать лучше».

OPM

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

8.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Для сравнения

Вот как Street Fighter Alpha 2 разрабатывался. Сначала...



ЖАНР: трехмерная бродилка
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Infogrames/Behaviour Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: Gex: Enter the Gecko

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

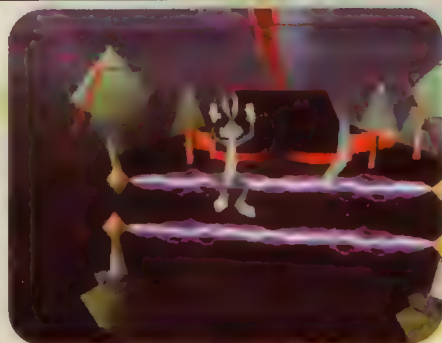
Разработчики Behaviour Interactive, почти сорок лет занимающиеся созданием игр по мультипликационным персонажам, наконец-то решили сделать игру, основанную на персонажах из серии мультфильмов Looney Tunes. Разработчики на то, что игрок с помощью кролика Вуппу сможет путешествовать сквозь время и, побеждая в различных ситуациях, столь знакомых нам по мультфильмам, собирать часы. Сбор часов — не просто праздное увлечение Вуппу и даже не хобби волшебника Мерлина; они нужны для подзаправки машины времени, которая и осуществляет сквозь временные перебросы. Механизм сбора часов является неким барьером, регулирующим переход на другие уровни, так что, фактически, часы превращаются в главную цель игры.

Как оказывается, вернуться из Никуда не так-то просто: Вуппу должен будет путешествовать сквозь время и, побеждая в различных ситуациях, столь знакомых нам по мультфильмам, собирать часы. Сбор часов — не просто праздное увлечение Вуппу и даже не хобби волшебника Мерлина; они нужны для подзаправки машины времени, которая и осуществляет сквозь временные перебросы. Механизм сбора часов является неким барьером, регулирующим переход на другие уровни, так что, фактически, часы превращаются в главную цель игры.

Кроме часов в игре есть еще и золотые морковки, которые служат для открывания подуровней внутри больших уровней (эп). Первый уровень можно назвать наиболее важным этапом игры, поскольку тут происходит обучение игрока тому, на что способен ополоумевший кролик. Вуппу, будучи не совсем нормальным кроликом, помимо того что умеет бегать, прыгать, красться, способен летать на своих длинных ушах, имитируя ими лопасти вертолетного винта, перетаскивать и толкать тяжести, скакать по головам своих врагов и мгновенно исчезать в норках в земле.

Все это, конечно происходит в трехмерном мире, нарисованном в стиле мультяшек. В игру также встроено множество мини-игр, на-

полненных простым и неназойливым американским юмором, например, на одном уровне вы соревнуетесь с уткой Daffy, сбивая таблички «Wabbit season» («Сезон охоты на Хроликов»). Daffy же занимается уничтожением табличек «Duck season» («Сезон охоты на уток»), и все это затевается для того, чтобы убедить охотника Элмера в том, что сейчас «не наш» сезон охоты. Управление в игре достаточно простое, хотя, в силу большого количества возможностей Вуппу, несколько сложно привыкнуть ко всем комбинациям. Особенно трудно привыкнуть к прыжкам в подземные норы, комбинация, которая должна быть нажата в прыжке, а норы в игре встречаются довольно часто и практически всегда являются единственным способом продвигнуться дальше. Трехмерный движок очень мягок и не так уж плохо обращается с многоугольниками, однако камеру, которая следует за Вуппу, явно стоило бы проработать лучше. Ее недостатки скорее не технического характера, а просто отголоски непродуманности механизма на ранних стадиях создания игры. Например, когда кролик разворачивается на 180 градусов, камера не разворачивается сразу же за ним, а остается на месте. Получается, что Вуппу бежит вам навстречу, а это не самая лучшая идея для такой игры: по участку земли, находящемуся между экраном и пятками кролика, довольно сложно сказать, куда он направляется. К этому приходится привыкать, и это может потребовать от игрока некоторого терпения. Самой же за-



мечательной частью все-таки остается звуковое оформление, которое, опять же, большей частью скопировано со звуковой дорожки мультсериала. **Lost in Time** — очень стоящая игра, гармонично сочетающая в себе все требования, предъявляемые к играм для данной аудитории.

OPM



OPM РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

BOMBERMAN FANTASY RACE

Однажды группа самураев, скрывавшая свое истинное происхождение за японским названием Hudson, привнесла в мир видеоигр по вопросам стратегии развития своей фирмы и, как это нередко случается у них на собственных выставках, граненых стаканов.

Сидели они и подводили итоги прошлогоднего спора на шелбаны: будет ли в этом году извержение на горе Фудзи-Яма или нет. И тут, в процессе расчета за неудачи в предсказаниях, одному из них вдруг пришла в голову идея, как решить с помощью маркетинга все проблемы компании. Он решил, что нужно придумать единого персонажа для всех игр фирмы — тогда и денег тратить на новые идеи потом меньше надо будет, и имидж старых игр будет за собой тянуть новые. Для этого Hudson создала себе героя по имени **Bombberman**. Для Hudson **Bombberman** — то же самое, что для Nintendo — Mario, для Sony — Crash, а для Sega — Sonic. Почему-то **Bombberman** не обрел популярность и не стал таким же известным персонажем, как упомянутые выше компьютерные образы гигантов индустрии, несмотря на то, что успел побывать героем всех мыслимых и немыслимых сюжетов и распродавался миллионными тиражами. Назначили ли в после-

дующем году отцу японской маркетинговой компании наказание в форме харакири — неизвестно, но малоудачный, по сравнению с Mario и Sonic, образ **Bombberman** фирма продолжает тянуть и «всовывать» во все более-менее уместные игровые ситуации. Казалось бы, чего тут неуместного: **Fantasy Race** — забавные красочные гонки для игроков PSX более младших поколений. Все в ней гармонирует: и общий дизайн, и сюжет, и смешные розовые существа, похожие на перекормленных кроликов, которые, хотя и были придуманы дизайнером явно не без помощи парочки известных нам граненых стаканов, но которые вполне вписываются в общую картину. Даже масса оружия и устройств, перекачавших из прошлых двухмерных игр про **Bombberman**, вполне приходится к месту. Но сложность **Fantasy Race** совсем не соответствует ее розовым оттенкам и стилю детских мультфильмов. Цель игры — катаясь на розовых динозавроподобных тварях, закончить гонку первым, за счет чего выиграть очки, на которые можно будет потом купить более сильных и более динозавроподобных тварей или приобрести билет на новые трассы. Такой системы поощрения всегда не хватало в подобных играх, но вот чтобы ею воспользоваться, нужно победить хотя бы на одной трассе, а это, увы, не так легко. Во-первых, AI игры с первого же заезда ведет себя крайне нагло: монстры со-

перников проносятся мимо и уходят в точку еще до того, как вы вспомните, что в них можно кинуть бомбой. Правда, видимо, чтобы сбалансировать силы, создатели наполнили игру «примочками» и оружием высокой мощности, которое могло бы полностью остано-



вить противников, но, к сожалению, монстр игрока не способен долго возить на себе большие тяжести и поэтому сводит на нет все удовольствие от разгрома противников. Ну а, во-вторых, управление игрой невероятно сложно, особенно в сочетании с плохо сделанным механизмом определения столкновений. Приходится потратить часов шесть подряд, чтобы научиться управлять неповоротливой розовой тварью, при этом все приемы запоминаются где-то на уровне мышечной памяти, и со стороны кажется, что играющего в **Fantasy Race** то бьет через устройство



Дикие порождения мысли японских дизайнеров будут развлекать вас на протяжении всей игры.



управления током, и его пронзают судороги, то, наоборот, он впадает в глубокий транс. Иногда в голову приходит мысль, что для некоторых маневров не существует определенных комбинаций нажатий или что они генерируются игрой случайно. На фоне всего этого тот факт, что разработчики не предусмотрели поддержку аналогового контроллера, выглядит подлой диверсией с их стороны и, вообще, создается впечатление, что **Fantasy Race** — вовсе никакая не игра, а тренажер какой-то японской борьбы на пальцах. Графика **Fantasy Race** — типичный продукт анимэ-индустрии, особенного в ней ничего нет. Уровни очень хорошо проработаны и каждый радуется своей красочностью и уникальностью, но персонажи смоделированы довольно просто. Насчет графики мало чего можно сказать плохого, как, собственно, и хорошего. Звук игры — стандартный винегрет из японской музыки и мультяшечных звуковых эффектов, и тоже ничего особенного собой не представляет. Движок игры даже несколько превосходит по качеству и интеллектуальности движки аналогичных игр, проигрывая, разве что, пресловутым механизмом определения столкновений. Но сожалению, с таким движком и сложностью управления игра будет представ-

Вполне приличный «движок» игры в состоянии выдавать на экран довольно симпатичные картинки.

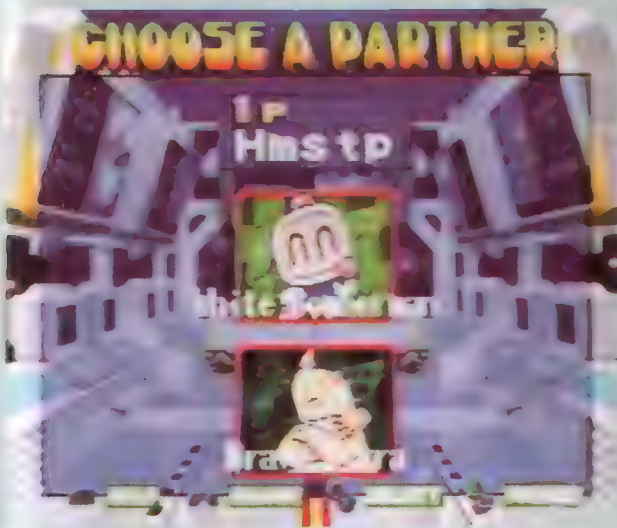


поиграть в **Bomberman Fantasy Race** на пару-другую месяцев.

Fantasy Race могла бы быть неплохой игрой для более старших игроков PlayStation, если бы не детский дизайн и сюжет. Или для более младших — если бы не столь сложное управление и не столь сумасшедший движок. Тем не менее, она не является ни тем ни другим и придется по вкусу лишь фанатам жанра или тому, кому не лень будет потратить недельку на тренировки, чтобы потом, придя из школы, пятнадцать минут поиграть в нее до обеда, «чтобы расслабиться».

Для создания

WTA: *Greenhouse Biology*
PAAS-AGUTHER: *Squire*



лять собой большую проблему среди игроков той игровой аудитории, на которую нацелил ее мультипликационный **Bombberman**. То ли у создателей игры дети — вундеркинды, решающие в уме интегральные уравнения, или, наоборот, балбесы, которые тратят сутки, чтобы обучиться мастерству управления той или иной игрой, то ли в Японии начался экономический кризис, и сакэ стали подпольно производить из технического спирта... Но обычный игрок успеет трижды со злости сломать диск об колено, прежде чем научиться управлять действиями розового животного. Даже когда овладеваешь в совершенстве техникой управления, игрой почему-то дольше пятнадцати минут понаслаждаться не удастся. Если после **Fantasy Race** даже взору испробовавшего на своей шкуре сотни игр игрока, когда он закрывает перед сном глаза, предстает розовый круп достижения японского кролиководства, то что уж говорить о восьмилетней игровой аудитории? Вероятно, игра придется по душе только поклонникам серии о **Bombberman** или большим любителям боевых скачек на сказочных животных. Ее, несомненно, выберет и тот, кто ищет чрезмерно сложные игры, чтобы побесить себя, или просто натренированный игрок, считающий себя профессионалом PlayStation. Есть, конечно, некое удовольствие одержать победу в сложной и чем-то безвкусной игре, но вряд ли среди игроков PlayStation много людей, которые ценят в играх превыше всего его. Наверное, тот самурай, создатель идеи **Bombberman** как образ, универсальный для всех продуктов, еще жив, ведь, скорее всего, японцы — умные люди — понимая, что хакари — слишком мягкое для него наказание, посадили его для начала

PEKOME

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

CRIMINALS	1
DEATH	1
CRIMINALS	1
DEATH	1

СЛОВО РЕДАКТОРА

CHESSMASTER 2



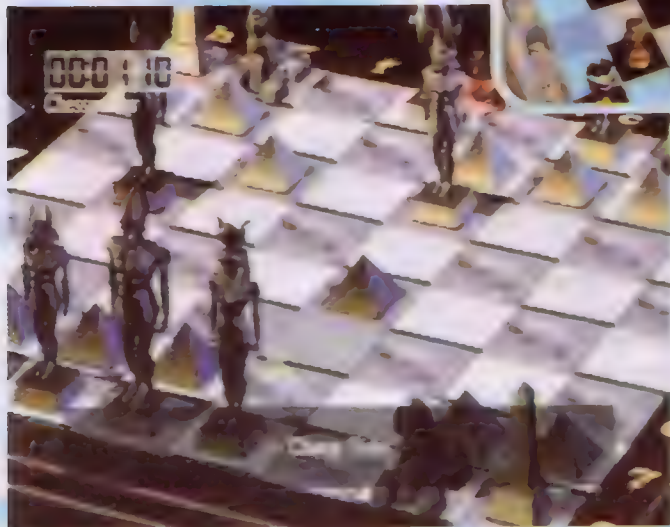
Интересно, что шахматы были изобретены в Индии, а не в Европе. Но это не важно, ведь шахматы — это игра, которая существует уже много лет. И она всегда была популярна. Вспомните, как много людей играют в шахматы. Это не только дети, но и взрослые. И это не только мужчины, но и женщины. Шахматы — это игра, которая развивает мозг. Она учит вас думать, планировать и принимать решения. Это игра, которая может помочь вам стать лучше. Так что, если вы хотите стать умнее, играйте в шахматы. Это будет хорошей идеей.

Не знаю, чем вдохновлялись разработчики при изготовлении этого продукта — может быть, самими первыми виртуальными шахматами. Может быть, компьютером, который обыграл Гарри Каспарова. Но, тем не менее, после первой части «Шахматиста» появилась вторая, где встречается нас все тот же знакомый бородатый мужик. И хотя он представляется как шахматист, на самом деле он больше похож на купца или разбойника с большой дороги. И так, перед тем как приобрести данное творение человеческого разума — стоит задуматься: а нужна ли такая игрушка мне, любителю «DOOMa», «Crasha» и «Croca»? Вот

в чем вопрос. Одно дело знать, как ходит конь или ферзь. А другое дело — обыграть серенькую приставку. Объясняю все на собственном примере. Еще в соплюво-детском возрасте какая-то добрая душа (вероятно, это был папа) научила меня играть в шахматы. Не сказать, что я сильно проникся этой игрой. Но, для разнообразия, между подкидным дураком и домино — руки брали и клетчатую доску. Могу сразу сказать, что, достигнув зрелого возраста, я стал играть неплохо. Это может подтвердить мой любимый старшина, который однажды проиграл мне свой ужин. И вот теперь я, довольно потирая руки, уселся перед приставкой. Ну, думаю, поехали, родная. Времени — куча. Никто не дергает. На ухо никто не подсказывает. Играй себе в удовольствие.

После загрузки я немного сник. Несмотря на то, что доска могла вертеться во

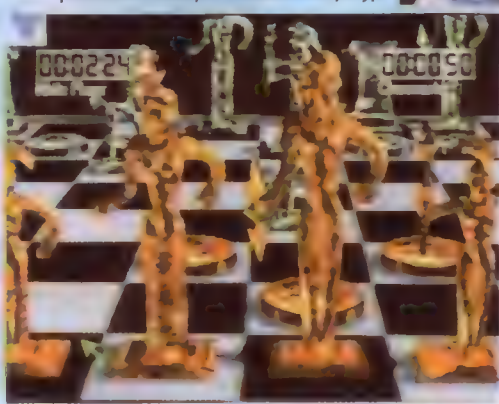
все стороны, ее можно переворачивать под любым углом — все равно иногда просто непонятно, что там стоит у соперника, слон или пешка... Ну да ладно, Бог с ним. Первый ход, в лучших традициях Остапа Бендера — e2-e4. Соперник тут же отреагировал. Ничего себе, думаю — скорость у него. Делаю второй ход. Внизу высвечивается надпись — «Вы играете английскую защиту!». Меня аж проняло: «Ешкин кот, это ж надо, какой я умный». Далее я случайно нажал паузу, и у меня на экране высветилась менюшка. Я ее посмотрел для информации. Ага, «сохранить игру», «загрузить», «начать заново», «отменить все ходы к чертовой бабушке», «предложить сопернику ничью» (фигушки — не дождетесь), «подсказка мата» и, наконец, кнопочка с надписью «совет». Нажимаю... Приставка минутку думает, а потом выдает, как из пулемета. «Значиться так — ты слоном на g-5, он ходит ладьей, ставя короля и коня под угрозу, в ответ ходи пешкой, потом делай рокировку и прикрывай ферзя, в противном случае будет угроза шаха со стороны коня или потеряешь ладью». Вы все поняли? Я так вообще ничего. Ладно, решаю, что советами пользоваться не буду. Ну их к Аллаху. Одним словом, к середине игры я начинаю думать о том, что у меня еще куча дел. Посуда, может, немытая. Да и сам я давно на свежем воздухе не был. А при-



чина одна — я проигрываю. И главное, что обидно — ругать-ся не на кого. Ну в самом деле, не будешь же на приставку орать — ты дура бестолковая, да я тебя одной левой, просто сегодня я не форме! Нажал на переигровку. Играю и... Проигрываю. Вам, наверное, сейчас смешно, а я сидел грустный и задумчивый. В этот момент обнаружил еще одну кнопку, которая перестроила мою доску в одну плоскость. Может быть, кто-нибудь помнит на советском телевидении программу «Шахматная школа». Там такая плоская доска, на ней такие же плоские фигуры. И дядечка-гроссмейстер их переставляет. Этот вариант игры мне понравился больше. По крайней мере, короля с пешкой не перепутаешь. Плюс к этому, внизу под доской, приставка выдает оптимальный вариант хода. Кстати, этот момент тоже по дурному сделан, потому что наша любимая серая машина — периодически ошибалась. Стою я, например, пешкой на с-3. А подсказка мне советует идти на f-6. Пешки так не ходят!!! И снова я проиграл, как ни старался. Расстроился до невозможности. Сажу и разраб-ботчиков «чеховство» в хвост и гриву. Ах вы, говорю, такие-рассякие, напридумали интел-лектуальных игр, язви вас. А потом оказы-вается, что я играл с самым сильным против-ником из всех возможных. А возможных со-перников там на самом деле около 50-ти. Хо-чешь с женщиной сражаться, хочешь — с ка-ким-нибудь стариканом соревнуйся. Правда, среди обилия представленных соперников я так и не нашел ни Карпова, ни Каспарова, а жалко. Как было бы приятно обыграть чем-пиона мира или экс-чемпиона. Можно было бы ходить и гордиться, что жизнь прожита не зря. А в этой игре просто набор фотографий с выдуманными именами. Может, конечно, для профи они известны, а что касается меня, то личности, признаюсь честно, незнакомые.

Итак, главные особенности игры **ChessMasters-2**. Можно играть на 3D-ошной доске, можно переключить все это дело в од-

В игре Chessmaster 2 вам будет предоставлен выбор сразу нескольких различных наборов шахматных фигур.



ну плоскость. Подсказ-ками следует пользо-ваться только при хорошем запасе иностран-ных (в данном случае английских слов). Со-вершенно ненужная кнопка «Поиск мата». Срабатывает лишь в тех случаях, когда мат может увидеть абсолютно любой человек (да-же который шахматы видел лишь полтора ра-за в жизни). Существует очень удобная фун-кция отмены хода, естественно, что переиг-рать можно и всю партию целиком. А! Вот чуть было ни забыл. В **ChessMasters-2** можно устанавливать режимы для ходов. Ну вот, на-пример, вы молодой и талантливый гроссмей-стер, и вам не нужно полчаса времени на об-думывание одного и того же хода. Все очень просто: ставите в опции галочку напротив надписи «Один ход за 10 секунд» и играете се-бе в быстрые шахматы (бываю и такие). Но вообще-то — можно схитрить. Например, ваш оппонент, морковку ему в ухо, выигрывает у вас. (В этой игре, кстати, это не редкость.) Вы же нос повесили и думаете, как бы достойно сдаться на милость победителя. Не стоит это-го делать. Простое нажатие кнопки (я ду-маю — вы ее сами отыщите) и, вуаля, ваш со-перник играет вашими фигурами, а вы — его. Можно эту кнопку очень-очень часто нажи-мать, и ваш противник будет фактически иг-рать сам с собой. А вы можете спокойно си-деть и следить за развитием игры. Как гово-рил, уже не помню кто, учиться, учиться и еще раз учиться.

Ну а теперь о самом главном. О недостатках. Если учесть, что это шахматы, то их не так много. Самое главное, пожалуй, что на массо-вого игрока эта игра явно не рассчитана. Ну, дай Бог, десять человек из ста приобретут «Шахматиста-2». А всем остальным хочется экшена. Что бы, понимаешь, летало — стреля-ло — ползало и взрывалось. А шахматы уста-рели. Вы сами когда последний раз в них иг-рали? То-то же. Плюс к этому добавьте музы-

ку. Можно, конечно, и без звука играть. Но лучше со звуком. Правда, когда два с полови-ной часа вы будете слушать одну и ту же мело-дию — можно заскучать. Даже несмотря на то, что эта игра упрощена до невозможности, чтобы сделать шахматы доступными и люби-мыми всеми, она вряд ли будет высокорей-тинговой из-за своей специфичности (опять это слово специфичность). Не для всех. Хотя о качестве данного продукта никто не спорит. И графика, и скорость, все сделано на уровне хорошего профессионализма.

Так что «Шахматист» — это классная игра для любителей логики, интеллектуализма (во ска-зал!) и неспешного действия. Для всех осталь-ных — это лишь для редких минут, когда хо-чется сделать что-нибудь умное, например, поиграть в шахматы.

OPM



OPM



ЖАНР: авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: JVC/Beluga computer

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
АЛЬТЕРНАТИВА: Ace combat 3

WING OVER-2



«Есть одна у летчика мечта: высота, высота...» — Издревле человек стремился к небу. Еще во времена расцвета древнего Китая восточные мудрецы сооружали воздушные змеи и писали трактаты, где рассуждали о возможности воздушных путешествий.

Греки пытались добраться до небес, оставив нам в наследство расхожую легенду об Икаре. Леонардо да Винчи строил поражающие воображение модели фантастических летательных аппаратов. Однако реально человек смог покорить просторы пятого океана лишь в начале двадцатого века, когда двоим тогда еще никому не известным авантюристам, братьям Райт, удалось поднять в воздух летательный аппарат тяжелее воздуха. С тех пор прошло не так уж и много времени, но многое успело измениться. На смену неуклюжим порождениям буйной фантазии художника-авангардиста пришли стремительные силуэты реактивных машин четвертого поколения. Воздушное пространство бороздят многотонные авиалайнеры, и уже мало кто может представить себе сегодняшний день человечества без авиации. Однако, несмотря на стремительное течение прогресса, самолет по-прежнему остается игрушкой для богатых. Нет, конечно

же, можно взять билет и махнуть куда-нибудь, ну, скажем, на Сахалин... Но это, согласитесь, не совсем то. Одно дело сидеть в салоне самолета и поглощать поданный стюардессой бифштекс третьей свежести и совсем другое самому взяться за рычаги управления крылатой машины. В общем, пробел между хочется и можетесь налицо, и поделаться здесь что-либо трудно. Вот разве что дядя ваш случайно окажется султаном Брунея, или, на худой конец, племянником Рокфеллера... Еще можно вступить в армию (как гласит западный рекламный слоган: Хочешь увидеть мир? Вступай в BBC!), но это уж для совсем уперт..., пардон, преданных авиации личностей. Нам же, обывателям, осталась одна забава — «пальцы в рот да веселый свист...», то есть диск в приставку, джойпад в руки и вперед. Благо, не так давно неизвестные (по крайней мере, лично мне) кудесники клавиатуры с затерянного в Тихом океане острова взяли и изваяли нечто, именующееся **Wing over-2**, в редком для PSX жанре — авиасимулятор. Естественно, коллектив нашей редакции и я, как поклонник авиасимуляторов, в частности, не могли оставить столь знаменательное событие без внимания. Искомый диск всеми правдами и неправдами был добыт и немедленно мной «прихвачиван» под предлогом написания данной статьи.

Итак, дрожащей от волнения рукой я сунул диск в злорадно взвизгнувший сервоприводом распахнутый зев приставки...

С чего начинается игра? Со сценария — скажет один иг-

рок, с графического ядра — возразит ему второй, с игрового процесса — не согласится с ними третий. И каждый будет по-своему прав. Однако не даром гласит народная мудрость: «встречают по одежке» (это уже потом провожают по уму), поэтому истинным лицом, своеобразной визитной карточкой игры определенно можно назвать заставку. Ведь первое впечатление обычно является самым ярким и, в конечном итоге, весьма существенно влияет на решение о покупке игры, поэтому неудивительно, что до 25% бюджета у производителей видеоигр уходит на производство заставочных роликов. Но, очевидно, в «Beluga computer» не ищут легких путей и дешевой популярности. Вступительный ролик откровенно разочаровывает, спрайтовый самолет, выписывающий мертвые петли на фоне статичной в 256 цветах картинке с облаками... Для игры 1999 года, согласитесь, выглядит немного (мягко говоря) странно. Хотя, признаться откровенно, несмотря на явную старомодность и вторичность, данный опус вызвал у меня щемящее чувство умиления. Пробудил в памяти ностальгию по безвозвратно ушедшей эпохе 16-битных приставок и заставил пожалеть о подаренном три года назад другу детства Сергею Mega Drive'e. «Эх», — подумал я, смахнув неволью набегавшую слезу, — «запинаю, жестоко запинаю, за лень и нежелание полностью использовать аппаратные ресурсы приставки...» Но потом, вспомнив о том, что рецензент по определению должен быть объективным, все же решил дать игре еще один шанс и заставил себя нажать кнопку start. Выплывшее вслед за этим меню привычно порадовало аскетичностью: new game, load и options, вот и весь джентльменский набор. По привычке лезу в настройки, и тут меня встречает первый сюрприз. Жму на X — ноль реакции, start — аналогичная ситуация, ну все, думаю, накрылся мой китайский Dualshock. Ан нет. Оказалось, подлые японцы сделали активной кнопкой O. Слегка непривычно, но, в общем-то, можно приноровиться. Итак, потратив пару минут на разбира-





тельство с джойпадом, я, наконец, попал в вожденный options. И сразу понял, что можно было бы этого и не делать: единственная полезная функция в данном меню заключается в возможности переназначить клавиши и откалибровать аналоговый контроллер (что, в общем-то, для новых джойпадов не требуется). Ну да ладно, опции опциями, а главное все-таки сама игра. Для начала выбираем специализацию: recipro — для любителей поршневых (это те, которые с винтом) самолетов или Jet — для поклонников современной (читай реактивной) авиации. После выбора типа летательных аппаратов игра услужливо предлагает указать уровень сложности, на котором вы желаете летать: Easy, Normal или Hard. Как человек опытный, позволю себе совет — выбирайте Hard (поскольку на Easy играть чрезмерно просто, а на Normal'e почему-то скучно), это довольно весело и экстремально, в общем, не пожалеете. Однако сразу сесть за джойстик крылатой машины нам не дадут. Для начала симпатичная девушка со странным именем Receptionist предложит пройти курс начальной летной подготовки под руководством дуболома сержанта (а может, и не сержанта, кто он там на самом деле, на моем сэмсунге разглядеть не представляется возможным). И тут нас ждет еще один сюрприз, прагматичные буржуи все занятия в авиашколе поставили на коммерческую основу, так что для того, чтобы научиться летать как Покрышкин (ну или, хотя бы, как Талалихин), придется выложить многозначную сумму виртуальных тугриков. Причем по ходу игры аппетиты инструкторов возрастают в геометрической прогрессии, и если в начале наставник был готов за 500 монет хоть полдня катать вас над аэродромом, то на более поздних уров-

В начале игры вам предоставляется возможность полетать только на «кукурузниках». Дальше будет немного лучше.



нях меньше чем за 10000 он даже и не посмотрит в вашу сторону. К счастью, деньги довольно легко зарабатываются выполнением всяческих занудных заданий, типа доставить обед рыбакам, разыскать потерпевший катастрофу учебный самолет и т.д. Так что, в конце концов, я думаю, даже самому нерадивому ученику с грехом пополам удастся преодолеть курс обучения, и тут-то начнется самое интересное, а именно боевые миссии. Вот уж где можно оторваться на всю катушку. Уничтожь врага в воздухе, затем на земле, а после на море, уничтожь его несколько раз подряд (чтоб знал, гад), а потом вернись и добей супостата напалмом (так, на всякий случай). В общем, со своей крылатой машиной можно творить все что душе угодно, простор для полета фантазии практически не ограничен. Пожалуй, единственное, что вам никогда не удастся сделать, так это угнать свой самолет в Россию. И вовсе не потому, что японские ПВО работают так же безотказно, как швейцарские часы. И даже не потому, что не хватит горючего, в крайнем случае, самолет можно было бы посадить в дружественных пока нам Северной Кореи, Китае или Монголии. Причина невозможности угона столь же проста, сколь и неинтересна: шаг влево, шаг вправо приравнивается к побегу и незамедлительно карается подлым restart'ом. Ох уж мне эти хитрые японцы! Все предусмотрели, буквально все. Но не учли они загадочной русской души. Как говорил Федор Тютчев: «Умом Россию не понять, аршином общим не измерить, у ней особенная стать, в Россию можно только верить». Так создадим же, братья-славяне, «пятую колонну» японских ВВС. Самолеты в воздух, боевой разворот и методично стираем «свою» авиабазу с лица земли. Это ничего, что приземляться потом будет некуда, зато буржуи узнают, почем фунт лиха. Эх, повеселимся! Но тут-то нас и поджидает главное разочарование. Несмотря на кажущееся благополучие, игра у Beluga computer получилась довольно скучной, да и техническое исполнение остав-



ляет желать лучшего. Ей-богу, длительные бесцельные полеты над однообразными ландшафтами, на скорую руку сварганенными из полигонов размером в пол экрана, и графика уровня MS Flight Simulator-97 — не совсем то, что в моем представлении можно назвать хорошим авиасимулятором. В общем, еще одна игра, перед покупкой которой стоит хорошенько подумать, хотя окончательное решение все же за вами.

ОПМ



ОПМ

ОПМ

ОПМ

ОПМ

ОПМ

ОПМ

АЛЬТЕРНАТИВА: радиоуправляемый вертолетик (настоящий)

[illegible]

на умение игрока выполнять различные задания, демонстрируя свою технику пилотирования аппарата на дистанции. Да, техника действительно нужна для этого зачастую неопи- сываемая, привыкать приходится долго. Настоя- щим вертолетом управлять, наверное, гораз- да легче, чем игрушечным. По крайней мере, после **R/C Stunt Copter** может остаться такое впечатление.

Итак, без аналогового контроллера вам не обойтись. Нет, не из-за того, что цифровиком управлять сложнее. Цифровиком нельзя управ- лять вообще. **R/C Stunt Copter** на моей памяти вторая после *Are Escape* игра, требую- щая Dual Shock и отказывающаяся работать без него. Лучше бы она отказывалась рабо- тать вообще. Причем еще на компьютерах ее создателей. Хотя, с другой стороны, нашим глазам предстала относительно свежая идея, вот, правда, сырой ее ну никак не съешь.

Играть в **R/C Stunt Copter** может как один че- ловек, так и двое, которым резко захотелось помучить себя этим дикийновым продуктом. Режимов тут не так и много, но вполне доста- точно. Для такой игрушки, я бы сказал, более чем достаточно. Присутствуют и Training, и Free Flight (для души, типа), и стандартные ви- ды соревнований. Соревнуетесь вы как бы заочно с какими-то другими компьютерными игроками в демонстрации бескомпромис- сной борьбы с жестоким контроллером, за ко-

торую, в зависимости от вашего успеха, вам начисляют очки, набрав определенное коли- чество которых можно перейти к другому тес- ту. С самого начала вы должны задать уровень сложности, на котором необходимо собрать какие-то награды и медали, необходимые для окончательной победы в **R/C Stunt Copter**. Уровней сложности пять штук, и разница меж- ду ними довольно-таки чувствительна. У вер- толетиков для начинающих снизу повешены четыре шарика, смягчающих падение, плюс сами по себе они гораздо проще в обраще- нии, и угробить аппарат сложнее, нежели на более продвинутых уровнях. На Асе вообще такие монстры, управление которыми просто способно доконаить любого. Чуть больше взял в сторону — и ты уже болтаешься винтом вниз. Влететь в какое-нибудь препятствие — раз плюнуть. Ужас, в общем.

Испытания для нас придуманы нельзя сказать чтобы изощренные, но прохождение их иног- да этой изощренности все же требуют. Иногда вам необходимо с максимально возможной скоростью пролететь из одного конца стадио- на в другой через ворота для американского футбола. И так не один раз. Что может быть проще!? Нет, оказывается здесь и это сложно- вато — то в сторону нас ведет, то просто вер- толет летит как-то криво. Бывает иногда надо пострелять во что-нибудь. В шарик, с нама- леванными на них прицелами, или в бегаю- щую туда-сюда свинку. Палите вы какими-то красными шариками, вылетающими неизвес- тно откуда. Целиться сложно, но вполне возможно. За попадание получаем очки. Нуж- ное же их количество набирается даже при са- мой большой простоте задания с некоторым трудом. На экспертных уровнях, как уже гово- рилось, проблемы возникают вообще со всем.

Чуть что и мы уже уткнулись но- сом в землю. Бороться с этим можно, но только с помощью непрерывных тренировок и изучения



повадок вверенных вам радиоуправляемых коптеров. Сомневаюсь, что у кого-то возник- нет желание заниматься с этим, калеча свою психику и портя свой Dual Shock, который вам еще пригодится и не раз. Портиться он будет однозначно — после частых падений редкий геймер не запустит им со всей дури об пол.

О чем думали в Shiny Entertainment, создавая такую модель полета — неизвестно. Может, они учитывали физику? Не верю, настоящие вертолетики управляются легче. Короче, при- думав интересную концепцию, разработчики на этом и остановились. Наверняка игру ник- то даже и не тестировал. Зачем, идея же от- личная! К сожалению, такая известная конто- ра и та забыла, что оригинальность — еще да- леко не вся игра. И зря. Поймать бы их и зас- тавить полетать в **R/C Stunt Copter**. Ох, они бы обрадовались!

OPM

OPM РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

ТРАВИЛА

8

ИГР

8

УПРАВЛ

4

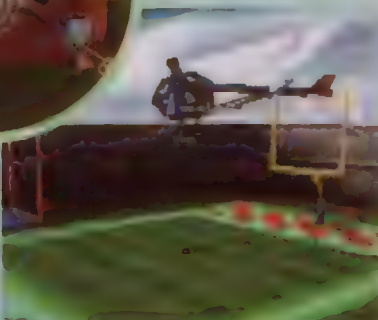
УПРЯМЫСТЬ

10

5.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Игра, конечно, создана совсем для другого поколения PlayStation. Тем не менее, играть в нее старая платформа интересна. Если вы не боитесь трудностей в Stunt Copter — игра для вас.



Не смотря на то, что данный проект разра- батывался неприлично долгое время, се- годня он не выглядит слишком устарев- шим. Более того, его графическое офор- мление можно назвать отличным.

PUMA STREET SOCCER

Реклама в видеоиграх — явление достаточно обыденное, но все же не настолько, чтобы на свет каждый день появлялись продукты, содержащие название рекламируемого товара или торговой марки прямо в названии.

Вот и компания Puma, один из крупнейших производителей спортивной обуви, подалась рекламировать сама себя (а то как же еще?) среди геймеров, явно пытаясь не отстать от Adidas, несколько лет назад первой из компаний той же отрасли разтолковавшей разработчиков игр на предмет создания чего-нибудь эдакого. Тогда одно из подразделений Psygnosis с радостью взялось за создание такого проекта, превратившегося в футбольчик Adidas Power Soccer. Выбор жанра был вполне понятен: спортивная обувь — спортивная игра. Раньше Adidas активно рекламировался в стареньком FIFA International Soccer, но просто небольших роликов после забитых голов всегда мало. Своим Power Soccer'ом компания привлекла к себе дополнительное внимание, а сама игра запомнилась как очередной посредственный футбольный симулятор, явно не способный ничего противопоставить мощи FIFA от Electronic Arts.

А что Puma? Puma тоже хочет лишний раз пропихнуть и без того известную торговую марку и, пытаясь не отстать от Adidas, запрягает Sunsoft, авторов когда-то знаменитого Aero the Acro-bat, и Pixelstorm, авторов понятия не имею чего, для выпуска своего варианта футбольчика.

Немного подумав, ребята пришли к выводу, что клепать нечто FIFA'образное, что тут же (без сомнений) окажется «зарытым» продукцией Electronic Arts, после футбольных симуляторов которой (сколько бы в них ни было недостатков) играть в произведениях других компаний на этой ниве совершенно не интересно. Так как же быть, если хочется и сварганить чегой-то футболистое такое, но и в то же время не конкурировать напрямую с FIFA, а то и опозориться недолго. И вот она мысль — делаем не большой футбол, а футбол уличный. Обзываем игру **Puma Street Soccer**, подчеркивая этим наше кардинальное отличие от большинства сородичей, и вперед.

Расчет, конечно, был неплохим, но все же довольно неточным. По большому счету все, что нам предложили создатели «уличного футбола», мы ранее видели в FIFA за 1998 год. Просто для этого надо было включить indoor-площадку, где команды начинали гонять мини-футбол. Так что не спешите исправлять в гра-

фе «альтернатива» FIFA '98 на более позднюю версию, FIFA '99. Альтернативой в полном смысле слова можно считать только отдельно взятый режим оттуда. Впрочем, от количества игроков на поле сами принципы футбола не меняются, так что рядышком можете вставить еще какой-нибудь качественный футбол. Я, правда, кроме навороченного Viva Football, за последнее время ничего достойного не видел вообще. Но вернемся к предмету нашего обсуждения. В **Puma Street Soccer** мы наблюдаем практически всю ту же картину, что и в том режимчике FIFA '98, вот только площадки для игры расположены еще и на открытом воздухе. Правда, невооруженным глазом это заметить практически невозможно.

Да и вообще, на самом деле **Street Soccer** сам по себе какой-то странный. Что разработчики имели ввиду, нечто вроде Street Ball (все того же, адидасовского), только с футбольным уклоном, или же они считают, что именно так народ во дворах гоняет футбол? Если последнее, то их вариант «уличного» совсем ни в какие ворота не лезет. Может у них, на Западе, где собака является другом человека, кто-то таким образом в «пятнистого» и играет (я, правда, и в этом сильно сомневаюсь), но у нас все точно обстоит по-другому. Уличный футбол в **Puma Street Soccer** показан явно неполно и как-то криво. Во-первых, во время перерыва между таймами никто из игроков не бежит к ближайшему ларьку



Футбол на маленьком поле в исполнении тандема Sunsoft и Pixelstorm выглядит достаточно неплохо, но вот, к сожалению, играется не так, как хотелось бы.



за пивом. Такого не бывает. Хотя нет, бывает все, но редко. Во-вторых, никаких особенных разногласий между игроками не возникает. Никто не спорит до потери голоса о том, мол, что его какая-то гадина сбила на подступах к штрафной. Все решает судья, которого в реальной жизни на поле вообще не бывает. Решается все большинством голосов, силой голоса или силой физической. Кстати, из этого проистекает



третий совершенно нереалистичный момент — игроки не дерутся между собой. Я не говорю, что каждая игра товарищей во дворе перерастает в мордобой, но все же иногда бывает. В **Puma Street Soccer** не случается такого даже изредка. Ну ладно, закроем тему. Пойдем говорить об игровом процессе и о том, почему творение Sunsoft на порядок хуже FIFA (а вы что думали, что будет лучше?!).

В геймплее напрочь отсутствует глубина. Вся игра — это сплошное «бей-бегй». Удары по воротам бывают, к слову, не только простые, то есть удар как удар, но еще суперусиленные. Мячик начинает светиться малиновым цветом, за ним тянется шлейф, как за метеором, и так он летит в сторону ворот. Спасибо хоть, что футболисты файерболлы кидать не умеют. Хотя было бы прикольно.

На площадке находится четыре игрока, один из которых вратарь. Причем последний на своем вратарском пятячке — персона неприкосновенная. В FIFA (опять о ней заговорил) к голкиперу разрешалось подбегать и перебить ноги смачным и жестоким ударом шипами по ногам в подкате. Здесь вам даже не позволят к нему подойти. Вокруг него стоит незримая стена. Порой от этой стены отскакивают даже мячи, но только если направлены откровенно в сторону от ворот и должны, по идее, отскочить от бортиков, которыми окружена площадка для игры. Кстати, в отличие от Electronic Arts'овского футбола, мячик можно выбить и за пределы вашего маленького футбольного поля. Хоть весь матч так стой и выбивай куда подальше.

Обычно всех игроков-любителей спорта интересует, какие команды имеются в игре, как дела обстоят с лицензиями, кого из известных игроков мы увидим. В этом плане **Puma Street Soccer** разочарует, похоже, большинство футбольных фэнов. В продукте Sunsoft и «Пиксельного шторма» присутствуют только сборные стран, при этом ни одного реального игрока вы не обнаружите — у них вообще нет имен. Хотя насчет реальных игроков я немного погорячился, так как разработчики все же удосужились добиться прав на использование в проекте имен таких ребят, как Карл Поборжски, Дидье Дешам и некоторых других. Каждый вроде как обладает своим собственным стилем, в чем я пока не смог убедиться — они зарыты где-то в игре, и я их пока не нашел. И искать не буду.

Что лично меня разочаровало ну просто до глубины души, так это отсутствие редактора команд и имен/внешности/умений игроков. Бегают у вас в игрушке идиоты всякие чуть ли не безымянные, так хоть дали бы их переименовать! Нет, обойдетесь. Смотрите красочные повторы, радуйтесь красочной (по ошибочному мнению самих разработчиков) графике — наслаждайтесь. Не нравится? А у нас зато есть несколько видов чемпионатов! Все как у людей — и лига, и специальный пумовский кубок, и турнирчики всякие, к тому же вы сами можете их организовывать. Вроде все на месте. А главное, игра называется **Puma Street**



Soccer, логотип компании развешан по рекламным щитам, и все от этого должны тащить. Кстати, Puma не единственная компания, рекламирующаяся в игре имени самой себя — сюда затесался еще и один известный производитель картофельных чипсов, чью эмблему вы также увидите не раз. И не два. Хорошо хоть нижнее белье в **Puma Street Soccer** не рекламируют, а то могли бы. Конечно, одним невразумительным рекламным проектом на PlayStation стало больше. Хорошо хоть играть в него можно (но задержки в управлении все равно мучают!). Бывает и хуже. Вообще же, несмотря на откровенную, сами понимаете какую, направленность продукта, **Puma Street Soccer** получился в чем-то даже лучше, чем игры совершенно «серьезные» и не рекламные. По крайней мере это значительно лучше Michael Owen's и UEFA Champions' League. И на этом спасибо.

орб



FA PREMIER LEAGUE STARS

Авторы: [unreadable] Издатель: [unreadable] Жанр: [unreadable] Платформа: [unreadable] Дата выхода: [unreadable]

Однажды мудрые мужи той страны, устав от диспутов в судебных процессах над другими мудрыми мужами, как обычно, включили телевизор, чтобы посмотреть, чего плохого происходит в мире, и заблаговременно предотвратить аналогичные события у себя на родине и у себя в Сенате. Просмотрев подборку новостей, они постановили, что если срочно не придумать что-то, то американская спортивно-ориентированная молодежь, к счастью на данный момент помешанная на баскетболе, бросится разрисовывать стены зданий эмблемами футбольных клубов, а другая молодежь, в свою очередь, кинется подписывать к этим эмблемам нечто многозначное, дабы выразить свое несогласие с приверженностью первой группы к данной футбольной коман-

де. Потом первая группа подростков прибежит, как водится у них, к школе с автоматами или придет на танках родителей, чтобы показать «осквернителей». Через несколько дней это все выльется в гражданскую войну, а злобные Саддам Хусейн и Милошевич, только и ждущие подходящего момента, устроят в США государственный переворот и геноцид этой миролюбивой нации. Но, что хуже всего, Белый дом перестанет быть белым, равно как и здание Сената, на котором будет красоваться изречение «Смерть HORSEam!». Чтобы ничего этого не произошло, мудрые мужи решили стимулировать развитие спортивных игр для всякого рода приставок: и нестабильную молодежь займем, и ВВП страны в области высоких технологий увеличим. Трюк хитрых мужей удался, пока не появилась игра **FA Premier League STARS**, после

сама игра. Приобрести права на использование названия и команд Высшей лиги не всякой компьютерной компании под силу, но EA, добившись этого, просто выкинула деньги на ветер: **FA Premier League STARS** получилась на редкость слабой. В игре представлены абсолютно все команды Лиги, даже присоединившиеся совсем недавно, названия которых ничего не скажут человеку, не утратившему рассудок, но зато вызовут восторженные визги в Англии. Вы можете возглавить любую из них и, теоретически, привести их к мировой славе. Однако, какую бы вы команду ни выбрали, она играет не лучше, чем родная команда вашего двора, поэтому вам придется тренировать ее.

Смысл тренировки состоит в том, что вам необходимо в процессе игры зарабатывать так называемые STARS («звезды») и наделять ими игроков по вашему выбору. В зависимости от степени наделенности «звездами», игрок будет удачнее забивать голы и ловить мячи, бегать, реагировать. Силу своей команды можно также увеличить, «покупая» новых, уже натренированных игроков. В теории все звучит не так уж и плохо, но на самом деле **FA Premier League** ничего иного собой не представляет, как очень неудачный клон FIFA, который, будем надеяться, со временем превратится в нечто более удобоваримое. Новая идея тренировки команды тут умирает под убожеством воплощения, а все недостатки FIFA '99 не только не были исправлены, но стали, наоборот, более подчеркнутыми и вопиюще раздражающими. Тут сохранились, например, idiotские паузы, которые прерывали игру как раз в самый интересный момент: после голов и фолов; или, скажем, достойное слабоумного поведение игроков, когда те, останавливаясь, делают пару шагов назад, прежде чем поймать пас, таким образом предоставляя сопернику достаточно времени, чтобы подбежать и выбить мяч прямо из-под ног. И все это происходит в настолько раздражающей форме, что всякое желание играть в эту



пары минут игры в которую появляется желание изобразить прямо на корпусе любимой PlayStation красной эмалью лозунг: «Смерть всей Premier лиге!».

И, что забавнее, сама Высшая лига тут будет совсем ни при чем: виной всему, оказывается,



На статичных скриншотах **FA Premier League STARS** выглядит довольно достойно. Однако достаточно посмотреть на реальную игру, чтобы понять, что на оплату труда ее разработчиков EA только зря потратила свои деньги.



игру пропадает.

С управлением EA Sports сделала вообще нечто неопишное, можно считать редкой удачей, когда вам удаются даже самые простые пасы. Даже индикаторы силы удара не помогают игроку в его задаче из-за своей медлительности. Пока вы будете размахиваться, в ожидании того что индикатор силы наконец-то достигнет нужного уровня, к вашему игроку успеет подбежать парочка футболистов из чужой команды и увести мяч далеко на вашу половину поля, а бедный размахивающийся персонаж, нанеся удар, лишь расчешет ногой воздух.

Еще одним мерзким элементом игры являются судьи, развивавшие свой профессионализм, судя по всему, в лагерях дедушки Адоль-

фа. Четыре удаления за какие-то совершенно незначительные нарушения — норма для этой игры. В результате игра выглядит так, что большую часть времени семь-восемь оставшихся игроков бегают по полю, пытаются защитить ворота от превосходящих процентов на 35 сил противника, и изредка вырываются к чужим воротам, чтобы в очередной раз промахнуться мимо мяча. Из-за всего вышеперечисленного зарабатывать «звезды» очень трудно, и пока вы натренируете игроков до достойного уровня, пройдет очень много времени, примерно вдвое больше, чем на то же затратят «компьютерные» команды.

С игровым процессом все понятно — он тут просто отсутствует, хотя, возможно, все дело во вкусе, и одному из десяти игроков PSX **FA Premier League STARS** наверняка покажется великолепной наполненной действием игрой.

В плане графики STARS тоже мало чем может похвастаться. Графику игры практически полностью можно описать одной фразой: это точная копия графического оформления FIFA, за

исключением прорисовки игроков и стадионов. Особенно стоит обратить внимание на форменную одежду игроков, детальность которой и правда восхитительна: неужели EA позволила бы себе, чтобы в ее игре была плохо видна реклама спонсоров? В результате игра превратилась в какую-то демонстрацию оформления реальных команд и реальных стадионов.

Понятно, EA пыталась сделать очередной прорыв в области футбольных симуляторов, но ей это явно удалось только наполовину: **FA Premier League** действительно сильно отличается принципами игрового процесса от аналогов, но отличается не в лучшую сторону, поскольку совершенно непродуманна, особенно в той части, где затрагивается баланс сил. В жизни любительские команды никогда не сталкиваются на официальных соревнованиях с командами профессиональными, а **FA Premier League** отражает именно такую ситуацию. Существуют противоречивые мнения об этой игре: некоторые «независимые» комментаторы даже пытаются присвоить ей звание очередного шедевра, но, даже если согласиться с их неубедительными доводами, все плюсы сводятся на нет одним единственным фактом: способную на победы команду в игре собрать практически невозможно. А уж о старом, скопированном с FIFA движке и говорить не стоит.

Если эта игра и станет хитом, то только благодаря истерии, нагнетаемой отделом связей с общественностью Electronic Arts. Так что лучше списывать заборы надписями и рисовать геометрические фигурки, символизирующее эмблемы любимой команды на стенах домов. И не потому, что игра на редкость отвратительная, это и так само собой понятно, а потому что изрисовывать заборы и стены просто гораздо интереснее.

ОБОЗРЕНИЕ

ОБОЗРЕНИЕ

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Несмотря на то, что игра FA Premier League Stars — это всего лишь симулятор, она имеет ряд особенностей, которые делают ее интересной. Однако, к сожалению, игра не оправдала надежд, возложенных на нее. Управление игрой оставляет желать лучшего, а графика, хотя и копирует стиль FIFA, не отличается оригинальностью. В целом, игра не стоит внимания, если вы ищете качественный симулятор футбола.

ОЦЕНКА

6.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Эта игра — типичный пример того, как можно испортить хорошую идею. Несмотря на то, что FA Premier League Stars имеет неплохую графику, ее управление и игровой процесс оставляют желать лучшего. Редакция не рекомендует эту игру тем, кто ищет качественный симулятор футбола.



CASTROL HONDA SUPERBIKE

На этот раз EA откровенно подкачала, пытаясь развлечь зримо-слепых игроков доступными названиями. Но, к счастью, игра, основанная на этих двух названиях, оказалась действительно интересной. Вспомните, что года 1998. Вспомните, на какие деньги вы сразу же воспринимали «да и по не Sports Car GT».

Действительно, **Honda Superbike** — ни что иное, как несколько подпорченный Sport Cars GT, со всеми атрибутами игр того времени: зернистой графикой, ничем не примечательными видеоэффектами и графической средой, без особой изобретательности в области самой игры. Единственное, что в игре выполнено более-менее достойно — это гибкая система опций и настроек.

В игре предусмотрено шесть уровней сложности, в силу разнообразия названий которых перевести их с английского не так легко: Rookie, Novice, Amateur, Semi-professional, Professional и Ace (некто типа «совсем новичок», «новичок», «начинающий профессионал»).

Всего на экране опций игрок может настроить 11 различных параметров — видимо, последняя надежда разработчиков придать игре некий привлекательный облик. Игрок может, фактически, с нуля собрать свой мотоцикл, за счет чего игра делается действительно очень интересной. Как вы настроите игру, так она и будет проходить: если настроить ее с заведомо низкой сложностью, то вы гарантированно выиграете, с высокой — до финиша доехать вам просто не суждено.

Спектр возможных настроек впечатляет: вы можете включить неуязвимость вашей машины, увеличить вероятность того, что у вас слетит с вилки переднее колесо, или разрешить двигателю безнаказанно перегреваться. Видимо, разработчики решили, что чего игрок хочет, то он и должен получить, но в результате элемент случайности и удачи был сведен к минимуму. Управлять мотоциклом не так уж просто, игроки не могут просто пронестись на повороте на скорости 130 буржуйских единиц измерения расстояния в час. Нет уж, «настоящая» физика — то, что есть в каждом авто- и мотосимуляторе, но то, что по-



чему-то каждый раз очень сильно отличается от своих собратьев — просто не даст вам это сделать, теоретически размазав вас по природным объектам вперемежку с винтами, цепями, кольцами и педалями. Теоретически — это потому что вам придется все это представить, аварии в игре обычно рождают много анимации и шума, но разглядеть, что же именно произошло, вам вряд ли удастся в силу доисторизма и отсталости графического движка. Вылететь с трассы на повороте очень легко, особенно любителям аркадного вождения, не привыкшим снижать перед поворотом скорость.

Побив все предыдущие рекорды, **Castrol Honda Superbike** предлагает игроку принять участие в соревновании в 14 реальных заездах на трассах, раскиданных по всем уголкам земного шара, среди которых, естественно, лучше всего проработана родная для Honda японская трасса. При этом в режиме соревнований игрок начинает с простых рейсов по три круга на трассу и заканчивает уже каким-то немыслимым числом оборотов по кольцу: например, в Австрии вам придется прокатиться по кругу 24 раза. Вы будете иметь возможность совершить эти обороты как в одиночестве, так и в компании друга, если тот, конечно, не будет против играть в игру на половинке экрана, где ничего нельзя разглядеть. Можно считать, что режима для двух игроков тут просто нет: количество игроков обратно пропорционально частоте смены кадров, при этом на половинке



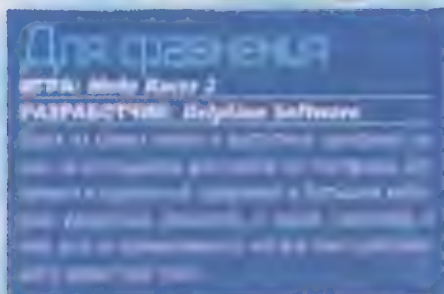
Если бы не устаревшее графическое оформление, то у данной гонки был бы неплохой шанс стать «новым Moto Racer'ом», только с настоящими мотоциклами.

СУПЕР ДЖОЙСТИК



DUAL
SHOCK





экрана зернистость бросается в глаза куда сильнее, чем на экране полном.

Графика игры — самое слабое ее место. Она страдает теми же проблемами, что и страдала Sports Car GT — высокой зернистостью, заметно черепашьей частотой смены кадров и плоскими объектами заднего плана. Все наводит на мысли о том, что игра была написана примерно год назад, а EA, как обычно, проводилась с ее изданием. Если это так, то для игры годовой давности она, возможно, и выглядит неплохо, но сейчас это смотрится как первый радиоприемник имени дедушки Попова, стоящий на витрине магазина рядом с современной бытовой техникой. Качественно сделанные, но ограниченные по своим возможностям камеры, примитивный режим повтора, разнообразные, но состоящие по большей части из дорожного покрытия и рекламы трассы — все это оставляет довольно тягостное впечатление.

Уважения достойны разве что модели мотоциклов и гонщиков. Если вам удастся вообще что-нибудь увидеть сквозь зернистую дымку графического движка, то вы сразу обратите внимание, что спортсмены выглядят как жи-

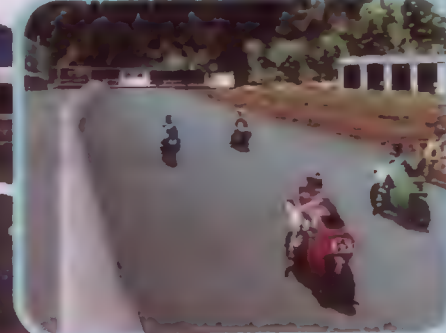


Движения и модели гонщиков на редкость реалистичны. Жалко что все это великолепие будет замечено лишь той частью владельцев PlayStation, которые смогут смириться с пикселизованностью игры.



вые люди. Движение их тел, координация и классический выброс ноги на поворотах исполнены в игре очень неплохо. Аварии тоже, судя по всему, очень детальные, но движок безжалостно портит и эти немногие преимущества. Звуковые эффекты маловыразительны, хотя осуждению не подлежат. Тут для разработчиков поле деятельности было несколько ограниченным: рев моторов, звуки пронесшихся мимо мотоциклов и восторженные вопли болельщиков... Музыки тут нет совсем, и даже когда вы врежетесь в придорожное ограждение, гонщик, сидящий на мотоцикле, подобно Зое Космодемьянской, не издает ни звука.

AI в Castrol Honda Superbike очень прямолинеен и никогда не порадует играющего разнообразием: компьютерные игроки всегда повторяют одни и те же маневры, что полностью портит соревновательное настроение. Управление в игре, как уже было сказано, не из простых, особенно с выключенной опцией автоторможения перед поворотами; но, вместе с тем, постепенно в процессе обучения начинаешь чувствовать себя действительно мастером, так что, возможно, в этом и состоял тонкий расчет разработчиков. Довольно интересно играть в игру двумя аналоговыми контроллерами сразу, а вот



поддержка Dual Shock кажется недоделанной, и создается впечатление, что ее разрабатывали просто «чтоб была».

Игру не стоит не то что покупать, но даже одалживать на время у друзей, хотя каждый имеет право на свое мнение. Castrol Honda Superbike, разумеется, не редкое убожество, но это как раз один из тех блеклых, не отягощенных яркостью игрового процесса продуктов, которые обычно выводят из себя своей занудливостью бывалых игроков PlayStation. Возможно, игра придется кому-то по вкусу, но она явно не конкурент, и выжить на переполненном выразительными разработками рынке ей будет сложно.

OPM X

OPM РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

СЛОВО РЕДАКТОРА

5.5



55 DRIVER

66 SOUL REAVER

upm TAKTUKA



Окончание. Начало в №8(17), август 1999.

DRIVER



Миссия №9. The casino job

Добро пожаловать в **San Francisco**. Теперь вам придется некоторое время поработать в этом городе. Езда по улицам **San Francisco** несколько отличается от поездок по **Los Angeles**'у. В первое время будет трудно привыкнуть к неровному рельефу города. А также к трамваям, в которые вы будете постоянно врезаться. Новые миссии вы начнете выполнять на новеньком автомобиле, который несколько отличается от предыдущего по своим характеристикам. Первым вашим заданием на новом месте станет «взятие» местного казино. Выехав из своей берлоги, поворачивайте направо, затем, доехав до перекрестка, сверните налево. Двигайтесь прямо до тех пор, пока не увидите на радаре место, в которое вы должны приехать. По пути может встретиться патрульная машина, от которой можно легко оторваться. Забрав ребят, направляйтесь по отметкам на окраину города.

Разделение миссий

Приехав домой после предыдущего задания, вы обнаружите на своем автоответчике три новых сообщения. Каждое сообщение являет-



ся заявкой на конкретное задание (так было и в прошлых миссиях, но, к сожалению, мы не смогли их описать). Если вы выберете любую из предложенных миссий, то уже не сможете попасть на другие. Так что решайте сами, в какой уровень вам играть, все они в конечном итоге приводят к общей концовке.

Миссия №10

The briefcase

Наверное, самая сложная миссия из всех предложенных. Для ее завершения вам понадобится исколесить весь город в поисках **Checkpoint**'ов. Сложно описать маршрут, по которому вам предстоит проследовать. Поэтому дам лишь некоторые советы, которые должны помочь немногим смельчакам. Старайтесь беречь машину, так как на вас устраивается самая настоящая облава. Полицейские то и дело будут перекрывать дорогу и кучами врезаться в вашу машину. Несмотря на то что автомобиль надо особенно беречь, следует ехать к цели как можно быстрее, так как вы ограничены во времени. Вам придется применить все свое водительское мастерство, чтобы пройти этот нелегкий уровень.

Guns in the trunk Часть 1

Сравнительно простая миссия, разделенная на две части. Ваша задача заключается в том, что вы должны приехать в определенное место в городе, за определенное

время, на «живом» автомобиле и без «хвоста». Вот, собственно, и все. Выехав из родной подворотни, поверните налево, а потом направо. Доехав до перекрестка, сверните налево и двигайтесь прямо до следующего перекрестка. На перекрестке поверните налево и двигайтесь прямо к месту, указанному на карте.

Часть 2

Очень длинная прогулка. Цель миссии — доехать до окраины города. Чтобы это сделать, вам придется немного постараться. Хотя миссия и не идет на время, она просто гигантская по своей протяженности. Маршрут давать бесполезно, потому что заблудиться будет негде, главное — следите за радаром и езжайте прямо. Желаю вам удачи.

Visit to the mall

Снова ограбление, на этот раз дорогого магазина в центре города. Выехав со двора, поверните направо, затем еще раз направо. Езжайте прямо, пока не упретесь в стену жилого дома. Поверните налево. На следующем повороте поверните направо. Проехав один поворот, поверните налево и отправляйтесь за покупками. Чтобы подобрать криминальных дружков, нужно въехать в арку магазина, за которой вас уже заждались. Подобрал бандитов, нужно вывезти их в безопасное место. Когда будете выезжать из магазина, будьте осторожны, так как полицейские при вашем невнимании могут перекрыть выходы. Подъехав к убежищу, разбейте ящики и остановитесь у стрелки.

Миссия №11

Taxi!

Очень оригинальная и интересная миссия. Наш герой угнал такси и решил прокатить клиента. Цель задания заключается в том, чтобы выпытать у трусливого пассажира такси важную информацию насчет местных криминальных структур. Естественно, что он не хочет ни с кем ею делиться. В этой миссии у вас в верхнем правом углу экрана появится новый показатель «**Freak**». Показатель «стрема» показывает, в каком состоянии находится



In the pickup

В этом задании вам предстоит покататься на сельском пикапе. В кузове, которого будет бомба, которая может взорваться от любой кочки на дороге. Вам придется отвезти ее в безопасное место (если так можно сказать). Конечно же, злобные полицейские будут всячески пытаться мешать вам это сделать. До места разминирования я советую вам ехать очень медленно и осторожно и пытаться избегать полицейских патрулей (сделать это очень сложно). Выехав из подпольного гаража, поверните налево, а потом направо и езжайте прямо, пока ни окажетесь на одной прямой вместе с местом, куда вам нужно приехать. Поверните налево и спокойно доезжайте до места.



проблем. Все что нужно сделать, это приехать на место раньше, чем кончится время.

Миссия №13

Set up ③

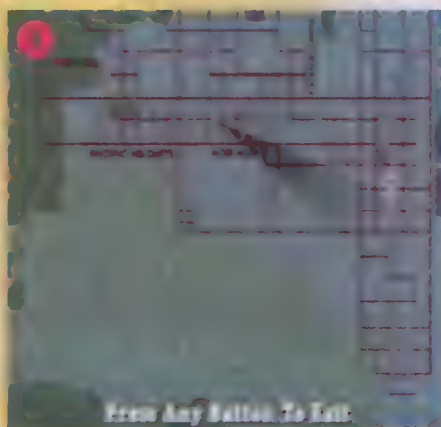
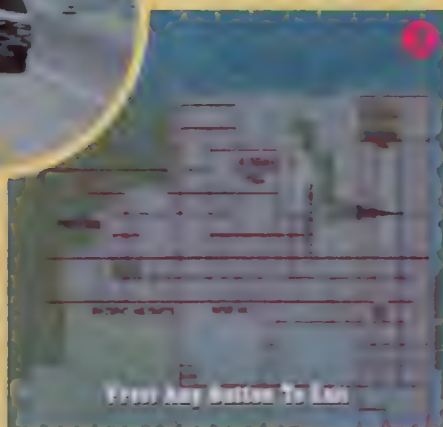
Настройка автомобиля. Эта миссия немного похожа на тренировку. Вам предстоит прое-

Миссия №12.
The mercy mission ②

Части 1, 2, 3

Телефонные переговоры. Данная миссия состоит из трех частей ②, ③, ④.

Все они не отличаются особенной оригинальностью и не должны доставить вам каких-либо

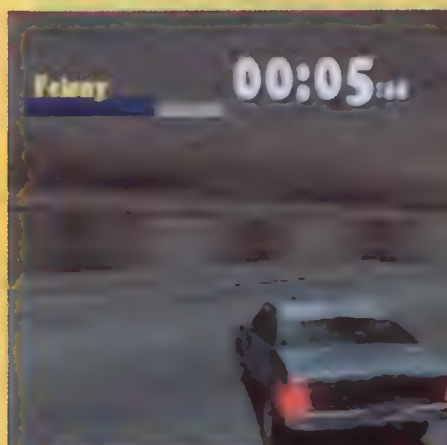


Cosy to the chopper ①

ся пассажир, когда он достигнет критической отметки, клиент расколется. Повышать показатель нужно выполняя крутые маневры, врезааясь в другие автомобили, и делать прочие экстремальные вещи. Несколько секунд неспокойной езды по городу, и вы пройдете эту миссию.

Довольно короткая миссия, по прохождению которой могут возникнуть некоторые вопросы. Чтобы пройти уровень, вам потребуются спасти некоего Cosy, для этого его нужно отвезти к вертолету, который поможет ему смыться из города. Главной трудностью для вас в прохождении этой миссии будет являться скользкая дорога. Неизвестно как после жары, стоящей на предыдущих уровнях, на San Francisco выпал дождь со снегом, который полностью парализовал движение. Ехать по скользкой дороге очень сложно. Чуть резко прибавил газа на повороте и тут же влетаешь в стену близлежащего дома. Чтобы подобрать Cosy, вам нужно, выехав из родной подворотни, повернуть направо, а потом налево. Доехав до дома, где скрывается беглец, подождите, пока он сядет в ваш автомобиль, после чего отвезите его к вертолету (пользуясь отметками).





ладах с полицией. Бедного паренька предстоит увести из-под самого носа полиции. Как вы, наверное, догадались из названия миссии,

Castaldi нужно встретить на **Hyde Street**. Когда вы подъедете к месту встречи, он выйдет из трамвайчика и сядет в ваш автомобиль. После чего нужно будет удирать от полисменов. Доехать до места можно следующим способом. Выезжая из гостиницы, поверните налево, а затем направо. Доехав до перекрестка, поверните налево и езжайте прямо, пока ни упрутся в стену жилого дома. Поверните направо и двигайтесь прямо, пока ни доедете до цели. Посадив бедного рецидивиста, езжайте прямо по трамвайным путям. Оказавшись на одной прямой с объектом, поверните направо и двигайтесь прямо. Заехав под какое-то архитектурное сооружение, вы закончите миссию.

Миссия №14. Tanner and Slater

Автомобильное сражение. Очень интересная миссия, похожая на эпизод из **Die Hard Trilogy**. Вам предстоит победить бандита **Slater'a**, который попытается скрыться от вас на семейном автомобильчике (наивный). В этой миссии на вашем экране будут два показателя **Damage**. Один будет показывать состояние вашего автомобиля, а другой — состояние машины **Slater'a**. Стоит сказать, что **Slater** профессиональный водитель, за которым будет сложно угнаться. Как и в прошлых миссиях на преследование, вам предстоит гнаться за другой машиной, но на этот раз уровень вождения у вашего оппонента заметно вырос, и вам предстоит не только его догнать, но и уничтожить. Разбив машину **Slater'a**, вы пройдете миссию и попадете в новый город.

Миссия №15

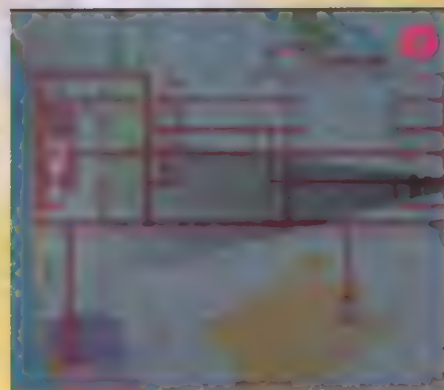
Steal a cop car ②

Вот вы и добрались до **Los Angeles'a**. Придется привыкать к ночному вождению. Первым

делом, попав в новый город, нам нужно совершить какое-нибудь правонарушение. Угон полицейской машины, наверное, подойдет лучше всего. Итак, включив полицейскую сирену, направляемся на опасные приключения. Разворачивайте автомобиль и езжайте прямо до поворота. Поверните два раза налево. Двигайтесь прямо. Как ни странно, проезжающие мимо патрульные автомобили будут отказываться принимать вас за полицейского. Доехав до конца огромного шоссе, поверните налево и езжайте к месту, отмеченному на карте. Главное, когда вы прибьдете на место, чтобы у вас не было хвоста, иначе миссия не закончится. Если же полицейские не отстали, то можно разбить их автомобиль (благо, он очень хрупкий).

The Chase

Снова погоня. Как и в последней миссии Сан-Франциско, в **The Chase** вам предстоит догнать и разбить машину оппонента. На этот раз несчастного зовут **Duval**. Он имеет небольшое преимущество, так как едет на пикапе, который более стабильно ведет себя на дороге, нежели ваш автомобиль. **Duval** будет использовать различные маневры, чтобы запутать вас. Лучше всего следовать вплотную за ним, и как только он начнет вилять, чуть-чуть притормозите. Чтобы быстрее разбить автомобиль **Duval'a**, прижмите его автомобиль к какому-либо дому или забору.

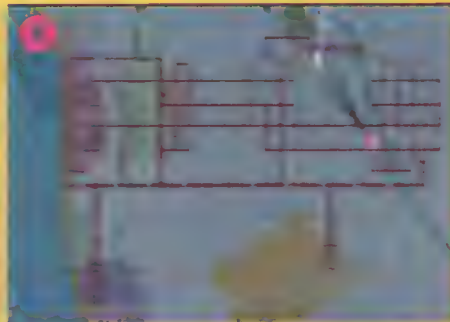
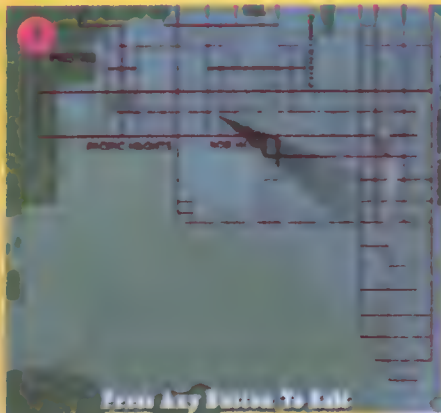


хаться по Сан-Франциско во время ливня. Основное задание — успеть доехать до подземного гаражного комплекса, пока не вышло время, а затем вернуться обратно в гостиницу ①. Миссия сравнительно несложная, и единственным препятствием для вас может стать дождь. Из-за него машина очень неуверенно ведет себя на дороге (тут есть небольшой плюс, полицейские еще больше вас попадают в аварии). Чтобы доехать до гаражей, сделайте следующее. Выехав из гостиницы, поверните налево, а затем направо. Доехав до перекрестка, сверните налево и езжайте прямо. Проехав один перекресток, поверните направо и двигайтесь прямо до гаражей. Остановитесь на отметке (надеюсь, что в гараже вы не заблудитесь), разворачивайтесь и езжайте обратно в гостиницу.

The Hyde Street pick up

Ваше задание заключается в том, чтобы встретиться с неким **Castaldi**, который не в





Часть 2 ③

Теперь у **Hitman**'а будет новая кличка Япончик (глазки-то косые). Да, наделали много шума, подняли на уши всю полицию города, теперь предстоит быстро смыться. По дороге к укрытию у вас будут проблемы с полицией. Делайте все возможное, чтобы отвязаться от преследователей. Сложностей по поводу маршрута возникнуть не должно, он довольно простой, заблудиться будет нелегко.

после начала миссии езжайте прямо, пока не упретесь в дом. Поверните налево, а затем двигайтесь прямо, до поворота направо. Поверните направо, затем два раза налево. Посадив **Maya**'у и еще одного бандита, везите их в госпиталь. Я советую ехать по шоссе, для этого разверните свою машину и двигайтесь по отметкам.

Миссия №16. The maddox hit

Часть 1 ① ②

Водитель наемного убийцы. Как вы думаете, какую работу можно выполнять с бандитом по кличке **Hitman**? Правильно, заказное убийство, которое, кстати, не состоится (на этот раз пронесло). Сначала нужно этого самого **Hitman**'а найти. Для этого после начала миссии разверните свой автомобиль и езжайте прямо, пока не упретесь в стену жилого дома. Поверните налево, а затем направо. Проехав немного вперед (километров пять), поверните (где-нибудь) налево и заезжайте в гараж (внутри которого почему-то идет дождь). На третьем этаже гаража вас будет ждать **Hitman** (три, как минимум).



Lucky to the doc's

Очень быстрая и сложная миссия, рассчитанная на опытных игроков. Беречь следует каждую секунду, так как времени у вас в обрез. В начале миссии вам следует забрать трех ребят, которые находятся в одном из увеселительных заведений города. Чтобы доехать до него, вам нужно после начала задания ехать прямо. Доехав до поворота, поверните направо, а затем налево. Двигайтесь прямо. Как только увидите точку на радаре, сразу же езжайте к ней. Подъехав во двор, подождите пока трое сядут в ваш автомобиль. Теперь везите их **Lucky doc's** (или что-то типа этого). По дороге вы наверняка столкнетесь с полицией. На нее лучше не обращать внимания (мало времени). Если около места высадки за вами увяжется полиция, то ее лучше уничтожить.

Maya

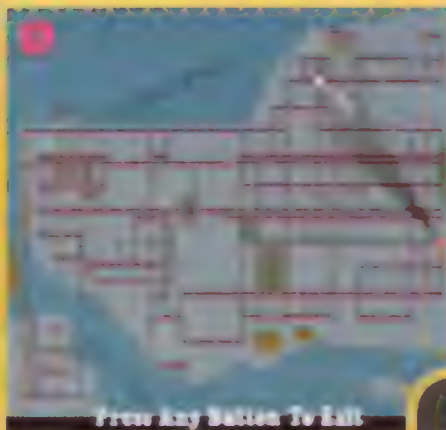
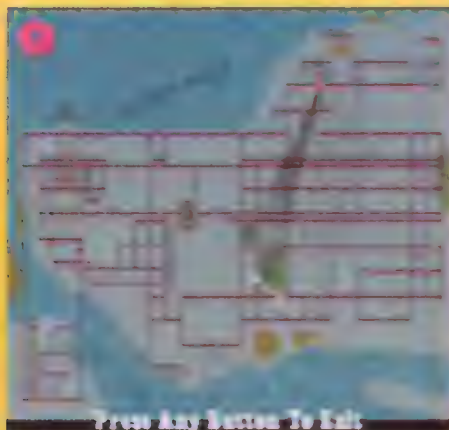
Одного из бандитов подстрелили, и вам предстоит его спасти. Сначала надо подобрать бедолагу, а затем отвезти его в госпиталь. Как и в предыдущей миссии, в этой главное — время. Действовать придется быстро и осторожно. Полицейских на улицах практически нет, поэтому насчет ареста можно не беспокоиться. Чтобы подобрать раненого, сразу же



Миссия №17

Lucky to the crib ④

Снова мокрое дело. На этот раз вам нужно будет сопровождать гангстеров, которые должны будут покурошнить из своих огромных пистолетов какого-то бедняцкого дядю, неизвестно в чем повинного. Встретиться с гангстерами можно следуя данному маршруту. Езжайте прямо до упора, поверните налево, а затем на следующем повороте направо. Двигайтесь прямо, пока не доедете до места встречи. Посадив гангстеров в машину, езжайте прямо. На первом повороте поворачивайте направо. Двигайтесь прямо, пока не увидите на радаре объект. Доставив гангстеров на место, вы услышите несколько глухих хлопков... Теперь, после совершения тяжкого преступления, вам предстоит эвакуировать банду в безопасное место. Этим местом является тот



сарай, в который вы доставляли **Hitman'a** в прошлой миссии.

The Beverly Hills getaway

Давненько мы ни «брали» с вами дорогих магазинчиков. На этот раз грабим один из самых дорогих районов **Los Angeles'a** Беверли Хиллз. Направляйтесь к магазину по следующему маршруту. Около мотеля разверните автомобиль и направляйтесь прямо, пока ни увидите на радаре магазин. Посадите ребят в машину и быстренько давайте деру. «Немного» покатавшись по городу вместе с полицейскими, вы «спокойно» пройдете эту миссию.

The test run

Довольно странная миссия. Все что от вас тре-



буется, это из точки А доехать до точки В. Сложностей возникнуть не должно. Маршрут практически прямой. Полицейских мало. Разве только дождь может помешать вам пройти эту миссию с первого раза. Отправляемся в Нью-Йорк.

Миссия №10

Grand Central station switch

Часть 1 ①

У вас назначена встреча с неким человеком, который должен поделиться с вами важной информацией. До встречи у вас есть более трех минут. Этого времени должно хватить на то, чтобы спокойно доехать, без всяких злоключений, таких как полиция или авария. После начала миссии езжайте прямо. Движение в Нью-Йорке сильно отличается от движения в других городах. Обилие транспорта вызывает постоянные пробки на дорогах, которые бывает очень сложно объехать. Доехав до шоссе, которое на карте обозначено двумя полосами (самое последнее — третье), поверните направо. Езжайте прямо, пока ни окажетесь на одной дороге с объектом (это человек, с которым вы должны встретиться). Поверните налево. Проехав немного вперед, вы закончите первую часть задания.

Часть 2 ②

Поговорив с доброжелателем, направляйтесь для дальнейших разъяснений в **Grand Central**. Сразу же поворачивайте направо, прямо. Через некоторое время, когда окажетесь с объектом на одной прямой, поверните налево и езжайте прямо. Остановитесь на отметке около **Grand Central**.

Часть 3 ③

После встречи в **Grand Central** езжайте обратно к тому месту, где в первый раз была



назначена встреча. По пути на вас устроится облава (независимо от того, как вы будете ехать). Причем гнаться за вами будут отнюдь не люди в форме, а самые настоящие нью-йоркские бандиты (настоящие звери, готовые разорвать автомобиль на части), которые не будут пытаться вас арестовать. Кое-как оторвавшись от ужасных черных машин (на психику гады давят) и доехав до места встречи, вы закончите эту кампанию.

The accident

Несчастный случай случится с тем, кто встанет у нас на пути. Снова неблагодарная работа полицейского. На этот раз вам предстоит расправиться с еще одним подонком. Включаете боевые сирены, догоняете супостата и размазываете его по стенке. Такая же простая миссия, как и все на преследование с аннигиляцией.

Luther's heap o'junk

Тарантас мой, тарантас. Веселая миссия, которую вы начинаете на... разбитом автомобиле. И его нужно в срочном порядке отремонтировать. Чем вы первым делом и займетесь. Маршрут дать очень сложно, так как вам предстоит проделать гигантский путь через весь город (на разбитой телеге, шутники). Могут сказать лишь одно, времени у вас так много, что не гоните и не нарывайтесь на полицейских, так как машина у вас не **Hi-End**, и если будут неприятности с полицией, придется начинать все сначала.



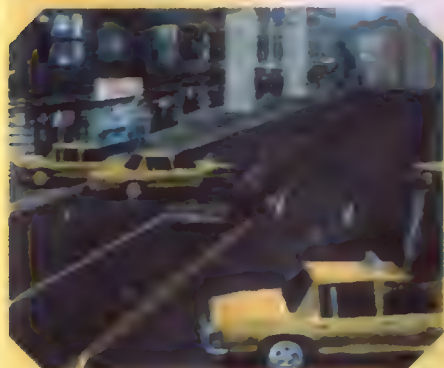
The rescue

Спасение утопающих дело рук самих утопающих. Обнаглели до такой степени, что уже вооружен уголовников прямо из-под носа полиции. Дело это, конечно, благородное, спасать людей, которые в беде, но не головорезов же. Но ничего, все равно их посадят, а нам еще и премию дадут за отвагу. После начала миссии двигайтесь прямо, пока ни доедете до большого шоссе (второе по счету), отмеченного на карте двумя полосами. Поверните налево, а затем через некоторое время направо. Проехав прямо несколько кварталов, поверните налево, вы заедете на эстакаду. Двигайтесь по ней прямо до места заключения. Заезжайте во двор и ждите, пока в вашу машину ни сядут уголовники. По дороге к спасению на вашем пути будет столько полиции, что просто жуть. Желаю удачи.

Миссия №19

Take a cab ①

Быть таксистом — хорошо, а «водителю» — лучше! Вновь нам предстоит покататься на такси. В отличие от миссии №11, вам на этот раз предстоит «бомбить» по-настоящему. Ехать предстоит на другой конец города. Поверните направо и езжайте прямо (ехать предстоит очень долго). По пути к цели двигайтесь осторожно (такси очень хрупкое), не превышайте скорость и, самое главное, не



бросайтесь на бедных полицейских, а то они вас «загребут». Да, непростое задание проехать от одного конца города до другого на скорости 30 км/ч. Подъехав к лачужке весьма странного вида, вы закончите эту миссию.

Take out Granger's boys

Веселенькое задание, нужно курсировать по городу в поисках машин нарушителей (местного закона) и уничтожать их. Всего вам нужно будет уничтожить четыре автомобиля, находящихся в различных частях города. Вашей главной проблемой станет полиция, которая будет пытаться самих вас уничтожить. Тут возникает такой вопрос, кто за кем гоняется? Вам нужно догнать машины плохих парней, пока вас не догнала полиция. Все просто.

Trash Granger's wheels

Весьма интересная миссия, предлагающая игрокам альтернативу первой миссии. Вашим заданием является уничтожение машины, которая находится на стоянке неподалеку от вашей гостиницы. Оказавшись после начала миссии у гостиницы, езжайте прямо (будьте осторожны на перекрестках, в темноте плохо видны другие автомобили). Доехав до второго перекрестка (большое шоссе), поверните налево. Проехав немного прямо, вы увидите



арку. За ней находится автомобиль, который вам нужно протаранить. Объехав арку с любой стороны, вы увидите автомобиль, помеченный красной стрелкой. Разбив машину, направляйтесь обратно в гостиницу.

The negatives

Снова предстоит разборка на автомобилях. На этот раз вам предстоит остановить такси, на котором, по-видимому, кто-то решил от вас скрыться. Как всегда, вам нужно догнать преступника (жертву) и попытаться его остановить. Для этого после начала задания резко срывайтесь с места и летите на всех парах за такси. Подобрал удобный момент, нажмите машину к стене ближайшего дома. Есть еще более легкий способ пройти данную миссию. Она частенько подвисает. Иногда после начала миссии на экран выскакивает надпись, говорящая о том, что вы ее уже прошли...

Rite of passage ②

Довольно-таки большая миссия, способная вывести из себя любого даже самого опытного водителя. Сложность данной миссии заключается в том, что вам предстоит за четыре минуты обогнуть весь Нью-Йорк. Помимо гигантского маршрута, ехать вам предстоит ночью во время дождя. В таких экстремальных условиях очень сложно доехать до места назначения, так как вы постоянно будете попадать в заносы и сталкиваться с чайниками, которых в темноте практически не видно. После прохождения этой миссии вы увидите весьма интригующий видеоролик.

The president's run ③

Да, ничего бандиты замахнулись. Вам предстоит спасти... самого президента! В этой миссии вы будете управлять президентским лимузином, который немного отличается по своим параметрам от вашего предыдущего автомобиля. Поэтому придется привыкнуть к управлению новой машиной. На лимузин с президентом будет устроена настоящая охота. За вами будут гнаться полицейские автомобили, а также черные машины, которые уже встречались в прошлых миссиях. Помимо погони, у вас также возникнут и другие неприятности, такие как перекрытие улиц гражданскими машинами и т.д. Маршрут движения очень прост. После начала задания двигайтесь все время прямо, а затем, когда окажетесь на одном шоссе с местом, куда нужно доставить президента, поверните направо. Проехав вперед пару кварталов, поверните направо. Неплохая поездка. Хорошо водить, сынок!!!

OPM

SOUL REAVER



Как водится, в самом начале игры вас подвергнут обучению некоторым начальным навыкам. Вам покажут, на что способен **Raziel**, на этом этапе проблем у игрока обычно не возникает. Вы узнаете о разнице между материальным и призрачным мирами и то, что в **Soul Reaver** умереть вообще невозможно. Именно тут, в самом начале игры, есть небольшая квадратная панель, освещенная по контуру зеленым сиянием — если однажды вы запутаетесь, то всегда можно будет вернуться сюда, чтобы узнать, что вы делаете в данный момент. На этом небольшом ознакомительном уровне вас обучат пользоваться воротами (**portals**), с помощью которых можно очень быстро перемещаться по игре. Принципом действия они напоминают маяки из **Blood Omen**. С помощью первых врат вы всегда сможете вернуться к началу игры. В отличие от других врат, эти не обозначены зеленым символом, и вам стоит запомнить то место, куда портал вас переносит.

После того как вы в общих чертах ознакомитесь с управлением игрой, вы отправитесь пу-

тешествовать по родным для **Raziel** землям. Всякий раз игра будет подсказывать вам, куда идти дальше (на зеленой панели в начале игры). Рекомендуется все время придерживаться направления, ведущего к старому деревянному мосту. Стоя над первым столбом, посмотрите на запад (влево), чтобы увидеть, куда придется рвануть вашему герою. С помощью высокого прыжка и умения **Raziel** планировать прыгните через обрыв на левую часть деревянного моста. Таким образом вы достигните территории клана **Raziel**. Поблизости от пути к Бездне



Несколько вводных слов тем, кому еще не удалось разобраться с игрой.

1. Спешу обрадовать вас: в **Soul Reaver** нельзя погибнуть, поскольку ваш герой и так мертв. Когда спираль энергии погаснет, вас просто выкинет в мир призраков, где энергия восстанавливается сама собой или за счет поглощенных вами душ.
2. В игре существует два мира: призрачный и реальный. **Raziel** может почти свободно перемещаться между ними. Для этого у него должна быть полностью заполнена спираль (правый нижний угол экрана) вплоть до свечения. Из реального мира можно сбежать просто прыгнуть в воду, либо при помощи магии (**(SELECT)+[кнопка]**). Из призрачного мира можно выбраться только при помощи магии и только в определенных местах (светящийся круг).
3. Поскольку проблемы в прохождении игры возникают обычно из-за не решенных го-

ловоломок, не лишне будет помнить, что миры отличаются друг от друга. И если в реальном мире это тупик, то в призрачном можно обнаружить лестницу или уступ, открывающие дальнейшую дорогу. Обычно такие метаморфозы происходят у каких-нибудь приметных предметов (трупов, могил, статуй и т.д.)

4. Игра позволяет вам сохраняться в любом месте, но она не сохраняет положение героя на уровне, и при перезагрузке вас выкидывает на самое начало.

5. В игре существует целая сеть порталов мгновенной транспортировки, отличающиеся между собой различными символами. Эти символы стоит запомнить, чтобы не путаться при выборе места своей транспортировки. Для переброски достаточно встать в зеленый круг, выбрать нужный знак (который доступен) и просто шагнуть во врата.

6. И о возможностях **Raziel**'а. Наиболее полезная способность — это передвигать и поднимать огромные кубические блоки (очень полезно для решения многих головоломок). Передвигает он их либо толчком (нажать на квадрат), либо при помощи клешней (**[кнопка] + вперед** — **Raziel** воткнет клешни в блок. Перемещение при этом осуществляется при помощи крестовины с зажатой кнопкой **[кнопка]**). Поднять блок **Raziel** может лишь на поверхность той же высоты, что и сам блок. Для этого применяется простая комбинация **(L1)+[кнопка]**.

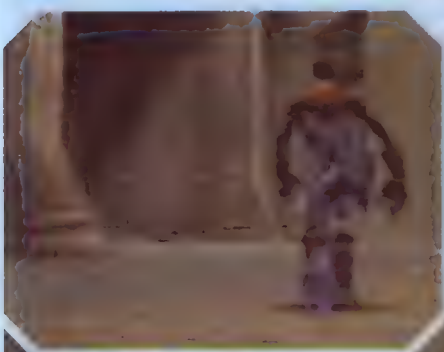
7. Как заполучить душу врага, если нет оружия? Когда враг без памяти, его надо поднять (зажать **[кнопка]**) и бросить в огонь, сквозь луч света, в воду или на торчащие из стен шипы, в зависимости что находится ближе.

8. Потухший после сожжения врага факел можно вновь зажечь у любого костра.



(Abyss) вы увидите огромный собор, выглядящий как замок с большим количеством флагов. Со стены этого собора вы можете стянуть себе свое первое оружие — длинное копье, висящее слева от гигантских ворот и замаскированное под часть орнамента. Однако оно не заслуживает особого внимания, поскольку скоро вы получите более совершенный инструмент для убийства.

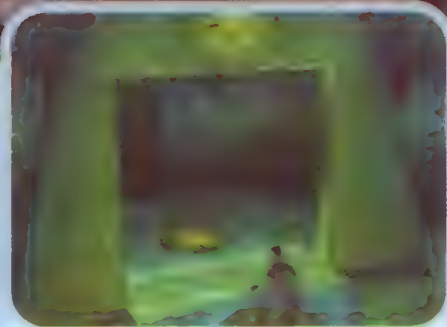
Когда вы окажетесь в западной пещере, двигайтесь вперед, пока не выйдете на широкую открытую территорию, принадлежащую двору замка клана героя. Тут вы столкнетесь с первой головоломкой игры, пока что не самой сложной. Два вампира будут вас помогать и действовать на нервы, пока вы стоите, раздумывая, входить ли в ворота. Несчас-



тных тварей можно прикончить тем самым копьем, снятым с собора, и получить их души в свое распоряжение. Как вы догадываетесь, это не пройдет, не повлекши за собой ряд других последствий в игре. Теперь вас поставят перед выбором, предложив выбрать одну из дверей. Вам придется побывать за обеими дверями, но начать свой путь стоит с правой двери с зеленым орнаментом. Постепенно вы привыкните к таким дверям — в игре они обозначают вход во врата. Войдите внутрь врат и шагните на знак на полу, расположенный прямо рядом с вратами, чтобы их активировать. Теперь вы сможете в любой момент вернуться сюда. После того как вы активизировали портал во дворе замка клана

Raziel и сохранили свою игру (в **Soul Reaver** есть полезная функция сохранения игры на любой стадии), вернитесь к левой двери и шагните за нее. Пройдите весь путь по коридору, пока не встретите маленькую металлическую дверь. Прямо за ней (справа от пламени местной мачты городского освещения) будет лежать палка, заканчивающаяся чем-то вроде летучей мыши. Вы можете взять этот посох и избавиться от старомодного копья. Продолжайте двигаться вперед и в конце концов

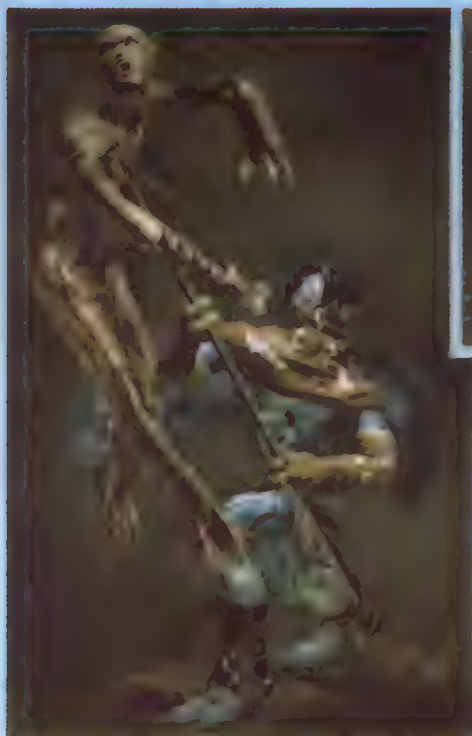
вы окажетесь около здорового столба, установленного в центре последней на этом пути комнаты. Тут вы встретите нес-



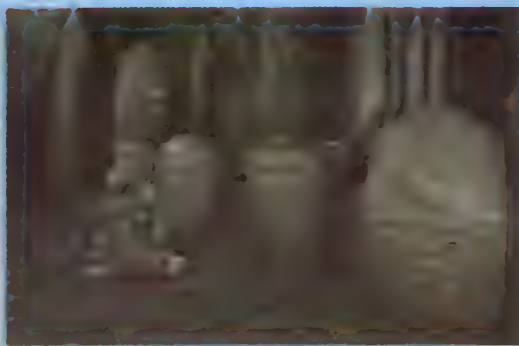
колько недоброжелательных обитателей; особенно, если у вас мало энергии, сразу забирайтесь на верх столба по винтовой лестнице вокруг него. На вершине столба вы увидите выступ (который вам послужит позже) и переключатель. Может показаться, что вы попали в тупик, но это не так. Включите переключатель, и появится разводной мост, по которому вам и предстоит выйти из этого тупика. Идите дальше вниз по ступенькам, и вам откроется один из лучших видов в игре. Отсюда вам нужно добраться до возвышенности, расположенной вдоль правой стены. Когда вы окажетесь там, игра покажет вам небольшую подсказку, которая поможет вам в следующей задаче. Прыгните еще раз с этой арки и прикончите пару зомби и пройдите в ворота справа (справа от того места, откуда вы прыгнули). После того как вы вошли в эти зеленые ворота, убейте мерзкого лучника и

вскарабкайтесь на стену обрыва впереди. Вы подберетесь к территории клана **Malchia**, начиная отсюда двигайтесь вдоль кладбища клана. Тут



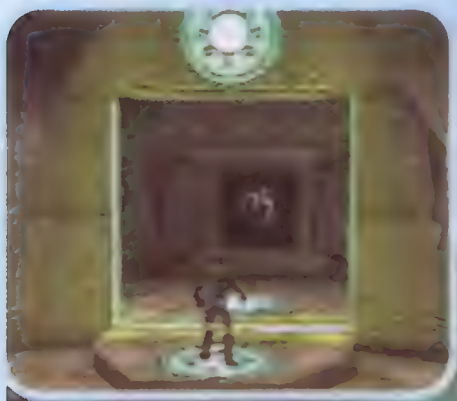


можно наткнуться на вампира, но он не будет представлять для вас опасности, если, конечно, вы вооружены. В темноте, рядом с надгробиями, напротив левой стены вы можете взять новый посох, на этот раз выполненный в египетском стиле. Залезьте вверх справа и войдите в пещерообразную комнату. Там вы увидите большую коробку. Чуть раньше вам показали, что надо делать, сделайте это и передвиньте эту здоровенную штуковину на противоположную сторону комнаты. Если залезть на этот блок, то с него можно будет запрыгнуть на карниз сверху. Сделайте

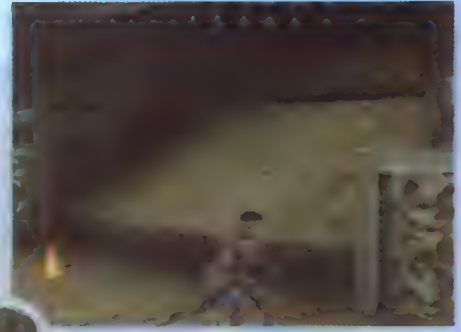


это, и вам покажут еще один сюжет в стиле **Malchia**. Двигайтесь дальше и доберитесь еще до одной верхней комнаты, используя одну из двух возвышенностей у огня. В этой комнате вы должны будете убить еще пару вампиров, найдите металлическую дверь слева от солнечного света. Войдите в эту дверь и спуститесь вниз по винтовой лестнице.

Вы попадете в комнату с еще одними воротами, с их помощью вы впоследствии сможете попадать на территорию клана **Malchia**. Активировав портал, пройдите сквозь дверь, и вы окажетесь очень близко от **Malchia**. Это вы поймете сразу, увидев небольшое озерцо, окутанное отвратительным зеленым туманом. Найдите две колонны, стоящие посреди берега, и встаньте так, чтобы увидеть обломанные столбы и другие элементы местной архитектуры, торчащие из воды. Пропрыгайте по столбам через озеро на



другой берег, где вы встретите молодого вампира, которого, естественно, нужно будет убить. Если вы упадете в воду, то оттуда всегда можно будет выбраться по пологой части берега справа. Пройдите по сломанной лестнице к двери и приготовьтесь к битве. За дверью вас будут ждать два вампира, убив их, пройдите через дверь, расположенную чуть ниже в центре комнаты. Тут будет достаточно темно, и вам пригодится ваше секретное оружие — устройство подстройки яркости электронно-лучевой трубки вашего телевизора. За поворотом направо вы увидите мертвого вампира, который находится в большой квадратной комнате, которая, опять же, кажется тупиком. Переключитесь в призрачный (**spectral**) режим, и вас познакомят с привидениями. Убейте привидений и посмотрите на левую стену рядом с мертвым вампиром. Вы увидите два торчащих из стены блока. Перед переключением в призрачный режим полезно оставлять свое оружие рядом с порталом, таким образом вы сохраните его, вернувшись обратно в материальный мир. С помощью этих блоков вы сможете, прыгнув вверх, обнаружить секреты этой тупиковой комнаты. Переключитесь в материальный режим и пройдите вдоль «+»-образных балок, сначала вперед, а потом налево. Вы окажетесь вблизи движущегося блока. Используя [L1] и [R1], поднимите блок и прыгните на высокий карниз справа. Оттуда двиньте блок пра-



карниз и столкните верхний на пол. Вставьте каждый из блоков в соответствующие дырки в стенах, откроются ворота. (Обратите внимание на п-образные рисунки в нишах и на блоках — они должны совпадать). Пройдите сквозь них и, миновав несколько других дверей, вы увидите очередной блок. Столкните этот блок на землю, пододвиньте его к другому, лежащему на земле, и поместите на верх последнего. Пододвиньте блоки к правой стороне правой же белой колонны и прыгните с них в треугольный про-

ход. Проследовав по проходу, вы выйдете к другому озеру, на этот раз гораздо меньшее по размеру. Двигайтесь по берегу озера по единственно возможному пути. Чуть далее вы увидите здания, внутри которого обнаружите комнату с двумя похожими на винты столба-

пенькам. Находясь у верхних ворот, прыгните оттуда вверх на балку, а оттуда на платформу у правой стены. Вернитесь к верхним открытым воротам, только на этот раз не выходя из призрачного режима. Прыгните на левую платформу и далее на карниз, находящийся чуть ниже. Вернитесь в материальный режим и войдите в комнату с двумя блоками, один из которых расположен на другом. Чтобы расцепить эти блоки, поместите их на

карниз и столкните верхний на пол. Вставьте каждый из блоков в соответствующие дырки в стенах, откроются ворота. (Обратите внимание на п-образные рисунки в нишах и на блоках — они должны совпадать). Пройдите сквозь них и, миновав несколько других дверей, вы увидите очередной блок. Столкните этот блок на землю, пододвиньте его к другому, лежащему на земле, и поместите на верх последнего. Пододвиньте блоки к правой стороне правой же белой колонны и прыгните с них в треугольный про-





четыре горящих блока опустите комнату еще на два этажа ниже. (в начале следует передвинуть их под деревянные балки, а потом поставить в углах площадки). Двигайтесь ко второму более крупному и темному проходу в стене, и проследуйте к первому боссу — **Malchia**. **Malchia** — самый молодой из сыновей **Kain**'а, и его тело постоянно пытается отвергнуть вампирскую инфекцию. Он неуязвим для вас, и чтобы победить нужно воспользоваться опускающимися зубьями-вратами, закрывающими проходы в две комнаты. (попасть туда можно, залезая на соответствующие карнизы расположенные рядом с вратами). Поверните выключатели в центрах этих комнат, чтобы управлять воротами-



ми. У правой стены этой комнаты лежит очередное оружие, взяв его, используйте лифт, находящийся у дальней стены. На этаже ниже, куда он вас отвезет, пройдите вправо. В новой механизированной комнате включите сверильное устройство (нужно включить рубильник и повернуть рукоят, находящиеся на противоположных стенах), вернитесь к лифту. Поднимитесь наверх, там, прямо рядом с лифтом, вы увидите выключатель, поверните его. Спрыгните вниз на появившийся этаж и найдите проход в стене. Пройдите по туннелю в очередную комнату. С помощью

ловушками. Заманите толстую тварь в эти комнаты, каждый раз прихлопывая его острыми копиями ворот. Когда **Malchia** получит два удара, заманите его в клетку посреди комнаты, забегите в его тронный зал и с помощью рукояти опустите на него подвешенную сверху мясорубку. **Malchia** конец, но победив его, вы получите возможность проникать сквозь простые барьеры, как, например, двери или не открываемые ворота. (для этого, правда, придется перейти в призрачный мир).





Теперь вы должны будете отыскать первый **Glyph** — штуку, которая наделяет **Raziel** различными силами. Первый **Glyph**, отвечающий непосредственно за саму силу, вы отыщите пройдя по второму тоннелю, который



начинается в той комнате, где вы применяли горящие блоки. Вернитесь по нему в комнату с лифтом, где вы найдете синий портал. Пройдите мимо винтообразных столбов, пройдите в дверку, потом вокруг маленького озера и по треугольному проходу обратно к большому пруду. Прыгните в пруд и следуйте по задымленному голубоватым туманом пути вправо. Пройдите через металлическую решетку и обзаведитесь энергетическим артефактом, вернитесь обратно и направляйтесь к решетке слева от вас. Войдите в зал с тремя колоннами и вернитесь в материальный мир. Чтобы получить артефакт вам придется толкнуть колонны вершинами к центру комнаты и насладиться последующим зрелищем. Вам откроются возможности **Glyph'a**, как только вы возьмете артефакт.

Теперь вам предстоит в первый раз встретиться с **Kain**. Выберите из озера, войдите в комнату портала и вернитесь во двор замка клана **Raziel** (символ схож с дымом). Поверните налево, спуститесь вниз, пройдите большой двор и поверните вправо. Там будет большой блок, который вам придется оттащить к противоположной стене, скрывающей очередной артефакт. Выберите из этой клетки, переключитесь в материальный режим и направляйтесь к собору, где вы взяли свое первое копье (либо воспользовавшись портвлом со спиралью, либо пешком через старый мост). Войдите в теневой мир и проникните внутрь собора сквозь крайние ворота справа. Заберите артефакт, это прибавит вам энергии, далее направьтесь во внутренний двор здания, где столкните двух охранников в кислоту. Войдя в от-

крывшуюся дверь, пройдите по правому проходу (не забудьте перейти в призрачный мир), потом сквозь двое врат. Вернитесь в материальный режим и пройдите сквозь двойные двери слева.

Тут вы повстречаете в первый раз редкостную тварь по имени **Kain**, победить которую вам не удастся (она как бы неуязвима). Во время битвы он будет перезаряжать известный нам **Soul Reaver**, и как раз в эти моменты и нужно наносить удары **Kain'у**. Не бойтесь попасть под его удары — вас просто выкинет в призрачный мир, где можно без проблем восполнить жизненную силу. После третьего пропущенного удара **Kain** ударит вас своим мечом, но лишь уничтожит материальную форму **Soul Reaver** и со смехом оставит вас одного. Высвободившаяся энергия перейдет к вам, и у вас появится меч, доступный только в призрачном режиме (или в материальном, если у вас полная энергия). Появится персонаж **Ariel** из первой **Dark Omen** и расскажет вам о злодеяниях **Kain'a**. Некогда приспешница **Kain'a** — **Ariel** теперь не помогает никому, разве что тем, кто пытается

положить конец правлению злодея, в связи с чем вы всегда сможете возвратиться к ней, чтобы пополнить запасы энергии и послушать подсказки. Выйдите из замка, и вам покажут еще одну сцену.

OPM



A Bug's Life.

Дополнительные жизни.

Если у вас мало жизней, то просто переиграйте **Training level** и соберите буквы имени — у вас дополнительная жизнь. Этот процесс можно повторять до бесконечности.

Livewire.

Доступ ко всем уровням.

На экране выбора уровней зажмите **▲** и нажмите **◀, ▼, ▲, ▶, ◀**. Теперь, нажимая **▲** и **▼** вы можете выбрать любой из уровней.

Psybadek.

Все приведенные коды вводятся в качестве паролей.

Доступ ко всем уровням: **GOANYWHERE.**

Склязская доска: **GREASEDDEK.**

Режим Jelly: **JELLYJELLY.**

Режим «Вверх дном»: **TOPSYTURVY.**

Низкая гравитация: **WALKONMOON.**

Невидимость: **DONDACHAOS.**

9 жизней: **DONTDIONME.**

Большие герои: **INLILLIPUT.**

Маленькие герои: **SIZOFANANT.**

Быстрая доска: **DEKPOWERUP.**

V-Rally 2.

Все машины trophy трассы.

На экране «**game progressing**» нажмите **(L1), (R1), ◀, ▶, ◀, ▶, ▲, ▼, ▲, ▼, (X), (X) + (SELECT)**. Если код введен правильно, то вы услышите звук. Теперь установите курсор на пустующие квадраты и нажмите **(X)**, чтобы открыть их.

Warzone 2100.

(Вам понадобится второй джойстик, чтобы правильно ввести коды).

Cheat mode.

На втором джойстике зажмите **Start** и включите **PlayStation**. Продолжайте держать кнопку зажатой, пока не появится экран главного меню. Теперь на этом экране или во время игры в режиме паузы нажмите **(L1), (R1), (R2), (L1), (SELECT), Start**. Это включит режим кодов и откроет меню настроек для второй и третьей компаний:

Пропуск уровня.

Во время игры нажмите **(SELECT)** вторым джойстиком.

Режим бога.

Во время игры нажмите **▲** на втором джойстике. Примечание: это также открывает скрытые на карте объекты.

Бесконечная энергия.

Во время игры нажмите **●** на втором джойстике.

Все части.

Во время игры нажмите **(X)** на втором джойстике.

Супер мощные юниты.

Во время игры нажмите **▲** на втором джойстике.

Weak unit strength.

Во время игры нажмите **▶** на втором джойстике.

Current research completed

Во время игры нажмите **▼** на втором джойстике.

Дополнительные сооружения.

Во время игры нажмите **(R1)** на втором джойстике.

Дополнительные юниты.

Во время игры нажмите **(R2)** на втором джойстике.

Syphon Filter.

Выбор миссий.

Введите игру в режим паузы, выберите «**Options**», установите курсор-засветку на «**Select mission**», теперь зажмите **◀ + (R1) + (L1) + (SELECT) + (■) + (X)** (одновременно).

Все оружие и бесконечные боеприпасы.

Введите игру в режим паузы, установите курсор-засветку на «**Weapons**», теперь зажмите **▶ + (L2) + (R2) + (●) + (■) + (X)** (одновременно). Замечание: только оружие в принципе доступное на уровне открывается этим кодом.

Супер боеприпас к **Silenced 9mm**.

Введите игру в режим паузы, установите курсор-засветку на «**Silenced 9mm**» в меню «**Weapons**», теперь зажмите **◀ + (L1) + (R2) + (SELECT) + (■) + (X)** (одновременно). Если код введен правильно, то **Gabe** скажет «**Understood**».

Режим Expert.

На экране заставки зажмите **◀ + (L1) + (R2) + (SELECT) + (■) + (■) + (X)** (одновременно). И если код введен правильно, то вы услышите фразу «**Damn it**».

Слабые враги.

Введите игру в режим паузы, установите курсор-засветку на «**Map**», теперь зажмите **▶ + (L2) + (R1) + (X)** (одновременно). Если код введен правильно, то вы услышите смех.

Посмотреть видео заставки.

Найдите место на **level 1**, где ваш герой проходит сквозь окно, чтобы добраться до лифта. Идите прямо и перепрыгните через коробки. Там на стенах будут рисунки очень похожие на двери. Подойдите к средней картинке, где нарисована военная куртка. Теперь поставьте игру на паузу и введите код «**Weak enemies**». Игра продолжится, но уже как кинотеатр. Войдите в кинотеатр (через занавес), чтобы посмотреть все видео вставки. Нажмите **(X)** для следующего **FMV** или нажмите **Start** для выхода.

Трюк.

Выжить в огне.

Если вы попали в огонь — быстро нажмите **Start**, затем снова **Start**. Вы будите ранены, но все-таки живы.

KKND: Krossfire.

Пароли уровней за:

Evolved.

The Guns Of Navaho — HHQQQ4

The Spiders Lair — HUQQQI

The Seven Samurai — HDQQQS

The Rabbit Warren — HLQQQZ

The Birds — IQQQHZ

I'll Be Your Friend — IVQQUZ

SBbepxply Run — IAQQGZ

Napalm Sunday — IGQHGX

The Wall Of Death — ILQHLZ

Dam It Janet — JUQFLZ

Take The Tower — JDQ6LZ

Aerial SBbepxremacy — JCH6LZ

Operation Donut — JKU6LZ

End 2 Robots — KVG6LZ

End 2 Symmetrics — K8GLLZ

Survivor.

The Great Escape — DTSQSB

Hide And Seek — DUSQSI

Let's Get Technical — DBSQSS

Kamikaze Squad — DJSQSZ

Phoenix River — ESSQSZ

Impending Annihilation — ETSQUZ

Charlie Don't Surf — EOSQHZ

Convoy — ENSQJZ

This Ain't Avalon — EJSJHZ

Robots Must Die! — FGSUJZ

Heavy Weapons Operation — FISGJZ

First To The Middle — F3SLJZ

Con Air/ Special Delivery — FNGLJZ

Strike Three — GSULJZ

Death To The Freaks — G1HLJZ

Series 9

- Driving Miss Daisy — L41Q14
- Gopher Hunt — L11Q11
- Divide And Conquer — LQ1Q1Q
- Checkpoint Charlie — LZ1Q1Z
- Highway To Hell — M11Q4Z
- Bridges Of Mad Son County — MB1Q1Z
- Ring A Rosie — MP1QQZ
- Grapes Of Wrath — M91QZZ
- The Glue Lagoon — MZ1HZZ
- Mutants Off-Line — N41UZZ
- Walls Of Jerry Co — NN1GZZ
- Islands In The Stream — NF1LZZ
- River Runs Through It — N94LZZ
- Ground To Air — O11LZZ
- Survivors Go Home — OJQLZZ

Cheats Menu.

Чтобы открыть «Cheats Menu», начните игру и выберите одну из сторон. Когда мисия начнется, зажмите (L1)+(R1)+(R2)+(L2) и нажмите Start. Это вызовет «pause menu». Выберите опцию «Display Password». Когда пароль появится на экране, нажмите ◀, ●, ■, ▶, (X). Вернитесь в «pause menu», теперь там будет доступна новая опция. Воспользовавшись ей вы получите дополнительные деньги, неуязвимость, отсутствие тумана и мгновенную победу.

Starfighter 3000.

Master Cheat.

В главном меню выберите «Configure» и введите COFFEE N PICKLE в качестве имени. Вновь выберите опцию «Player Name». Если код введен правильно, то внизу экрана появится надпись «CHEAT NOW». Теперь вы сможете ввести следующие коды:

Выбор миссии.

Введите «ROGER_THE_CAT» в качестве имени. Начните игру, теперь у вас есть возможность выбрать любую миссию. Также, зажав (L1) можно моментально «завершить» выбранную миссию.

Выбор уровня сложности.

Введите «WAG» в качестве имени. В главном меню появится новая опция — «Select Level», чтобы выбрать ее двигайтесь вниз от Configure (или вверх от Play Game). Теперь вы можете выбрать уровень сложности для любой из миссий.

Все оружие.

Введите «DANIEL DEFOE» в качестве имени. Когда вы начнете игру, ваш корабль будет экипирован всем возможным вооружением с полным боекомплект.

Секретный Bonus.

Введите SHOW ME в качестве имени. Теперь в игре будут доступны ранее скрытые бонусы.

Kensei: Sacred Fist.

Скрытые контрпары.

Пройдите Normal mode за каждого из девяти нормальных персонажей, чтобы открыть еще девять скрытых. Для более быстрого достижения результата можно установить количество раундов — 1 и время — 20 секунд.

Контрпары.

- Yugo — Akira
- Yuli — Qingtao
- Douglas — Cindy
- Allen — Steve
- Ann — Arthur
- Heinz — Kornelia
- Hyoma — Sessue
- David — Mark
- Saya — Genya

Секретные персонажи.

Zhou.

Когда вы откроете все девять скрытых героев, пройдите Normal mode снова за любого из первоначально доступных персонажей, чтобы открыть Zhou.

Kaiya.

Когда вы откроете все девять скрытых героев, пройдите Normal mode снова за любого из них, чтобы открыть Kaiya.

Jelly/Billy.

Пройдите Normal mode за Kaiya, чтобы открыть человека-птицу. Попробуйте нажать (SELECT), чтобы выбрать между Jelly (голова по-пугая) и Billy (голова пингвина).

Kazane.

Пройдите Normal mode за Zhou, чтобы открыть эту прекрасную даму.

Extra Mode.

Когда все 22 персонажа будут открыты, в главном меню появится новая опция «Extra Mode». Это призовая игра (называется Running Bugi), где вы можете выбрать любого персонажа для бега по трекам! Это не очень сложно (X = ускорение, ■ = тормоз), зато очень смешно.

Другие костюмы.

Первый костюм выбирается кнопкой (X)/(●), второй — (■)/(▲).

CROC 2.

Все коды вводятся на экране заставки.

CHEAT MENU:

зажмите (L1) и нажмите (▲), (◀), (▶), (■), (▲), (▲), (●).

Войдите в игры и нажмите (L2) + (R2), чтобы войти в cheat menu.

Бесконечные жизни:

Зажмите (L1) и нажмите (●), (▼), (◀), (▲), (▶), (▲), (▼).

Бесконечные кристаллы:

Зажмите (L1) и нажмите (■), (■), (●), (▼), (▶), (▶), (▶).

Войдите в игру, зажмите (R2) и нажмите (■), чтобы добавить 100 кристаллов.

Повторять это можно снова и снова.

CHOCOBO RACING.

Новые герои:

Пройдите STORY MODE 3 раза, чтобы открыть CID. Теперь войдите на экран «Character Select» выберите SQUALL и нажмите (L1).

Пройдите STORY MODE 4 раза, чтобы открыть MUMBA. Теперь войдите на экран «Character Select» выберите SQUALL и нажмите (L2).

Пройдите STORY MODE 5 раз, чтобы открыть CLOUD. Теперь войдите на экран «Character Select» выберите SQUALL и нажмите (R1).

Пройдите STORY MODE 6 раз, чтобы открыть CACTUAR. Теперь войдите на экран «Character Select» выберите SQUALL и нажмите (R2).

Пройдите STORY MODE 7 раз, чтобы открыть AYA. Теперь войдите на экран «Character Select» выберите SQUALL и нажмите the (L1) + (L2).

Пройдите STORY MODE 8 раз, чтобы открыть SD CHOCOBO. Теперь войдите на экран «Character Select» выберите SQUALL и нажмите (R1) + (R2).

Пройдите STORY MODE 9 раз, чтобы открыть IBEN SBEPXER AIRSHIP. Теперь войдите на экран «Character Select» выберите SQUALL и нажмите (L1) + (R1).

Пройдите STORY MODE 10 раз, чтобы открыть JACK. Теперь войдите на экран «Cha-

racter Select» выберите **SQUALL** и нажимите (L2) + (R2).

APE ESCAPE.

Как спасти жизнь?

Если вы сорвались с скалы, нажмите **START** и выберите **EXIT**.

Теперь вы появляетесь в зале времени с тем же количеством жизней.

JUNGLE TUNNEL (Level 2):

Нажмите вниз знак «stop», и вам откроется скрытый туннель.

Дополнительные боксеры:

Вы можете получить дополнительных боксеров в **Specter Boxing minigame**, победив их в режиме **Championship**. Правда вам придется проделать это несколько раз, чтобы получить их всех.

Секретная территория:

Для начала вы должны победить **Specter** На уровне **Monkey Madness** (карнавал). Дождитесь пока пройдет финальная заставка (включая титры), и когда снова будут доступны опции вернитесь назад на **Time Station** и сохраните игру. Теперь отловите всех обезьян, которых вы упустили ранее на каждом из уровней. Когда последняя мартишка поймана, откроется секретная **Peak-Point Matrox**, где вам предстоит вновь встретить **Specter** и поймать его уже навсегда. Далее насладитесь настоящей концовкой.

BUGS BUNNY LOST IN TIME.

Доступ ко всем уровням:

На экране «**Era Selector**» зажмите (L2) + (R1) и нажимите (X), (□), (R2), (L1), (○), (X), (■) (3 раза).

Много моркови:

На экране «**Era Selector**», зажмите (L2) + (R1) и нажимите (X), (■), (R2), (L1), (○), (X), (■) (2 раза), (○).

Финальная заставка:

На экране «**Era Selector**», зажмите (L2) + (R1) и нажимите (X), (■), (R2), (L1), (○), (X), (○), (■), (○).

EVIL ZONE.

Чтобы открыть **IHADURCA** и призовой уровень: пройдите **story mode** тремя героями. Чтобы открыть другой костюм, пройдите **story mode** за нужного персонажа.

NASCAR 99.

Гонка за Bobby Allison:

В **championship season** предите к финишу в первой пятёрке на трассе **Charlotte** не менее чем с **50%** длительностью гонки.

Гонка за Davey Allison:

В **championship season** предите к финишу в первой пятёрке на трассе **Talladega** не менее чем с **50%** длительностью гонки.

Гонка за Alan Kulwicki:

В **championship season** предите к финишу в первой пятёрке на трассе **Bristol** не менее чем с **50%** длительностью гонки.

Гонка за Benny Parsons:

В **championship season** предите к финишу в первой пятёрке на трассе **Richmond** не менее чем с **50%** длительностью гонки.

Гонка за Cale Yarborough:

В **championship season** предите к финишу в первой пятёрке на трассе **Darlington** не менее чем с **50%** длительностью гонки.

Гонка за Richard Petty:

В **championship season** предите к финишу в первой пятёрке на трассе **Martinsville** не менее чем с **50%** длительностью гонки.

Грязная трасса.

Начните гонку в **Charlotte** и двигайтесь вокруг финишной прямой пять раз.

На стадионе появится грязевая трасса.

Приветствие.

Во время игры выберите вид «из кабины», зажмите (SELECT) и гонщик начнет махать вам рукой.

Секретная трасса:

Нажмите на паузу, войдите в режим просмотра статистики и типа гонки и нажимите:

▲▲▲▶◀◀▼.

Если вам лень проходить гонку, то нужных водил можно получить и кодом.

Выберите нужную трассу, войдите в «**Select Car**» и быстро введите код (в течении 4'х секунд). Вы услышите звук если все правильно.

Bobby Allison — Charlotte.

◀, ▲, ▶, (■), (X), (○), (L1), (L2), (R2), (R1)

Davey Allison — Talladega

▲, (X), ▼, (R1), ◀, (○), ▶, (■), (L2), (R2)

Alan Kulwicki — Bristol (Day)

(R1), (R1), (R2), (R2), (■), (■), (○), (○), (X), (X)

Benny Parsons — Richmond

(R2), (R2), (L1), (L1), (L2), (L2), (R1), (R1), (R2), (L1)

Richard Petty — Martinsville

▲, (R1), ▶, (○), ▼, (X), ◀, (■), (L1), (R1)

Cale Yarborough — Darlington

▲, ▲, ▲, (■), (■), (■), ◀, (○), (○), ◀

EINHANDER.

Секретное оружие:

Juno: существует два места, где его можно раздобыть.

Stage 4:

Когда из-под воды появится большая субмарина, сначала уничтожьте корпус, а потом башню.

Stage 7:

Уничтожьте все три красных истребителя и вы получите **Juno**.

Существует и другой способ получить **JUNO**. Убейте первого минибосса, уничтожив щит, находящийся в его основании. Когда он взорвется добейте его, но будьте осторожны, поскольку босс продолжает стрелять. Как только босс уничтожен, вас затянет в дыру образовавшуюся в земле, где вас будут ждать **angler'ы**. Долейте до босса и выбейте у него **JUNO**. Наиболее просто все это проделать, если у вас есть **flash** или **riot**.

Flash: существует два места, где его можно раздобыть.

Stage 3

После боя с минибоссом-пауком уничтожьте сооружение, откуда будут вылетать враги до начала их атаки. Остается лишь перестрелять весь мусор, который посыпится вам на голову.

Stage 5

Когда вы встретитесь с огромным роботом, уничтожайте его часть за частью, пока он не бросит в вас красный ящик, в котором и находится **Flash**, при условии что тело робота уничтожено.

Mosquito: существует только одна территория.

Stage 4

После уничтожения минибосса в воде, возьмите spreader из ящика и установите его на верхнюю руку истребителя. В следующей, похожей на лабиринт секции, летите всегда вниз, пока не увидите ящик позади себя. Расстреляйте его и получите **Mosquito**.

Python: существует только одна территория.

Stage 5

Уничтожьте большой корабль на заднем плане в первой части уровня при помощи **Wasp**.

e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин с доставкой на дом

Доставка по Москве и С-Петербургу: \$3
по московской области: \$5-\$9

NEW



(PAL) Ape Escape
Безумно красивая аркада.

\$ 32.99



(PAL) Gran Turismo
Лучшие гонки из всех существующих сейчас.

\$ 26.99



(PAL) Ridge Racer Type 4
Продолжение легендарной серии.

\$ 35.99



(PAL) Crash bandicoot 3
Продолжение приключений австралийской крысы.

\$ 35.99



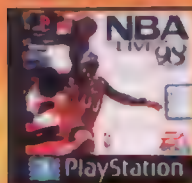
(PAL) MediEvil
Веселая трехмерная драка-бродилка на тему «игривой дикань».

\$ 18.99



(PAL) The Sims
Создайте свой идеальный мир.

\$ 35.99



(PAL) NBA '98
Basketball of Electronic Arts.

\$ 19.99



(PAL) Power Boat
Гонки на катерах.

\$ 15.99



(PAL) The Lost World: Jurassic Park
Полноценный экшен с динозаврами.

\$ 19.99

NEW



(PAL) Driver

\$ 42.99



(PAL) Rally Cross
Гонки по пересеченной местности.

\$ 19.99



(PAL) Tekken 3

\$ 31.99

Заказ по интернету
<http://www.e-shop.ru>

МОСКВА e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

С-ПЕТЕРБУРГ

e-mail: eshop@litepro.spb.ru

телефон: (812) 311-8312

В то время, когда лучшие разработчики игр для PlayStation все еще корпят над своими новыми проектами, нам остается лишь обмениваться мнениями.

Присылайте свои письма: 101000, Москва, Главпочтамт, я/п 952, «OFFICIAL PLAYSTATION Россия» или opm@gameplanet.ru

Здравствуй, дорогие читатели!

В последнее время в редакцию стало приходить все больше и больше писем, в которых нас постоянно просят о добавлении в журнал то кроссворда, то читательского хит-парада, то комикса, то чего-то еще. При этом народ говорит, что большую часть всего могут прислать нам сами читатели, лучшим из которых неплохо бы раздать призы. Естественно, мы идем навстречу всем любителям PlayStation, но...

Но почему же тогда после громких требований наступает затишье? В прошлом номере поступило предложение о создании читательского хит-парада, существование которого напрямую зависит от активности наших читателей. А активности как раз и нет. Это сейчас мы смогли по результатам анкетирования подвести итог ваших предпочтений, но что будет потом. Писем с вариантами наиболее любимых на данный момент игр не просто мало, а катастрофически мало. Я не говорю уж о кросс-

свордах и комиксах. Даже на объявленный конкурс рисунков поступает не так много работ. Просили — ну так действуйте. А чтобы подстегнуть вас, мы скажем, что на этот раз наш приз за лучшее письмо получит человек, первым на деле поддержавший идею создания десятки самых популярных PlayStation'овских игр среди россиян и жителей ближнего зарубежья. Может, само по себе письмо и не самое лучшее, но зато отклик есть, чего не встречаешь у большинства других читателей.

МОН ВАРИАНТ ХИТ-ПАРАДА

Привет ребята!

Сразу скажу, что я ваш старый читатель, у меня есть все номера и я их очень берегу и часто перечитываю. Играю я уже лет десять и с каждым годом все больше втягиваюсь в этот замечательный мир видеоигр. И я думаю, что каждый настоящий геймер должен не только играть в игры, но и читать про игры. **ОП** — это как бы дополнение к самой **PS**. Для меня покупать ваш журнал уже вошло в привычку, и если я еду покупать новый диск и по дороге встречаю новый номер **ОП**, то я без сомнений предпочту журнал диску. Ну ладно, повыпендривался и хватит. Перейду к делу.

Геймеры России! Давайте создадим фан-клуб! Настоящий официальный всероссийский клуб любителей **PlayStation**. А журнал **ОП** мог бы нам в этом помочь. Ну, для начала можно открыть специальную рубрику. В нее геймеры будут присылать письма, в которых будет краткий рассказ о себе (2-3 строчки) и адрес для переписки. Геймеры обменивались бы советами, секретами, мнениями, может быть, дисками, ну и все такое. Вся надежда на вас, **ОПМ**.

Ну а сейчас пара слов о журнале. Ну, о дизайне можно сказать: «Во всех ты, душенька, нарядах хороша». То, что опять появились новости, это, конечно же, замечательно, но хочется немного побольше. То, что появились конкурсы, тоже очень классно. Потом мне очень нравится раздел **Rulez**. Это хорошо, что вы пишете отдельно о каждой фирме. Ну, это были ваши плюсы, а теперь о недостатках. Что вы сделали с разделом «Коды»? Вы уделяете им очень, ну очень мало места. Еще хочу заметить, что одну треть журнала занимает «Тактика». Конечно, я понимаю важность этого раздела, но ведь можно как-то уменьшить количество скриншотов, писать помень-

ше бесполезной информации. А вот освободившееся место можно отдать под новости, коды, новые рубрики, хит-парады. Кстати, о хит-парадах. Вы говорили присылать свои варианты, вот мой:

1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil
3. Silent Hill
4. Twisted Metal 2
5. Akuji the Heartless
6. Resident Evil 2
7. Tekken 3
8. Phat Air
9. World Cup '98
10. Tenchu

Напоследок несколько вопросов.

1. Что слышно об игре **X-Files**?
2. Когда выйдет **PS2**, вы будете писать о ней или о **PS**?
3. Вы пишете только о свежих играх, а будете ли уделять старым?

Ну вот и все. Под конец хочу поблагодарить вас за то, что вы есть.

G.T.

ОПМ

Аплодисменты первому человеку, откликнувшемуся на призыв о создании читательского хит-парада! Мы даже не постеснялись привести вариант, составленный **G.T.** Вот образец. Впрочем, на самом деле не обязательно приводить список из десяти игр. Пяти вполне достаточно. Интересную мысль высказывает **G.T.** и по поводу своеобразного клуба любителей **PlayStation**. При чем, мы бы заметили, не только общероссийского, но и, так сказать, общесоюзного. Гей-

меры всех стран, объединяйтесь! Но нужно ли для переписки уделять специальную рубрику? Думаем, достаточно выделить специальный уголок в «Письмах», и все будет нормально. Присылайте краткий рассказ о себе и свои координаты. Или же отмечайте в письмах, чтобы мы вынесли адрес на страницы журнала, ведь без вашего разрешения сделать этого мы не можем.

1. **X-Files** уже достаточно давно появились в продаже, но ничего особенного собой, к сожалению, не представляют.
2. Точно пока не известно, но, скорее всего, мы станем уделять место как первой **PlayStation**, так и второй.
3. Насчет рубрики старых игр сказать что-то трудно. Игровая приставка — не персональный компьютер с длинной историей. И пути у них совершенно разные. Не уверены, что рубрика «Ретро» (как нам предлагали ее назвать) окажется уместной.

G.T.! Будьте добры, свяжитесь с редакцией и получите заслуженный вами приз!

ПРЕДСТАВИЛСЯ СЛУЧАЙ

Здравствуй, уважаемая редакция **Official PlayStation!**

Сразу прошу извинить меня за это письмо, не предусмотренное правилами анкетирования, потому что я не знаю, можно ли принимать участие в анкетировании жителям стран СНГ. Но я надеюсь, вас не затруднит уделить ему 5 минут времени.

Меня зовут Алексей. Я живу в Узбекистане, в городе Фергана. К сожалению, после развала Союза мы стали разделены не только географически, но и эконо-

мически. Последствием этого явился страшный инфляционный голод по части компьютерной литературы и периодики в частности. Вы не поверите, но каждый номер Вашего журнала (ах, их у меня аж целых три!!!) доходит до нас через десятки рук. Через знакомых, летающих с оказией в Москву, через челноков и т.д. Естественно, цена от этого становится жуткой (по нашим меркам). Но, скажу честно, меня это не пугает, хотя всегда приходится отдавать последние деньги (я человек семейный). Никогда не жалею, потому как журнал того стоит.

Сам я программист с десятилетним стажем, но в силу того, что у нас работа эта (за редким исключением) оплачивается не высоко (я имею в виду Ташкент), то приобрести ПК довольно тяжело и очень дорого. Но полгода назад произошло чудо, и посредством накоплений и займов мы (семья) смогли приобрести «Сонию». Теперь она самое большое и радостное увлечение нашей семьи. Сынишка не отходит от нее (хотя я, как довольно-таки строгий отец, стараюсь ограничивать его от долгих сидений перед телевизором), а мы с женой частенько засиживаемся далеко за полночь (особенно при участии в таких шедеврах, как **Metal Gear Solid**, **Resident Evil** или **Silent Hill**).

В моей коллекции уже порядка 25 игр, и почти все они были приобретены благодаря вашим рекомендациям и обзорам. Огромное СПАСИБО!!! На сегодняшний день для меня только Ваш журнал служит навигатором в этом огромном количестве издаваемых и продаваемых игр.

К сожалению, рынок у нас (не скажу, что бедный по части ассортимента) наводнен только пиратскими CD китайского или российского производства. Но как ни стыдно признаваться (я не одобряю пиратства), это для нас на сегодняшний день сущее благо. Потому как фирменный «черный» CD стоит для нас жутко дорого. Даже если взять минимальную цену «черного» CD — \$25, то в пересчете на наши деньги (естественно, не по гос. курсу) получается аж 9.5 минимальных зарплат. А пиратский CD стоит у нас от \$1 до \$3 максимум!!! А ведь хитовые и новые игры могут стоить гораздо дороже \$25. Купить такой (уже, можно сказать, «золотой») CD у нас смельчаков нет. А, естественно, хочется приобретать легальные, фирменные геймы в упаковке и с фирменным DOCom. Потому извините за использование пиратских CD, потому как я солидарен с Вами в идее использования только легальных продуктов (пока, к сожалению, в мечтах :). Вот так мы и живем.

СПАСИБО Вам за то, что Вы есть!!! Буду с нетерпением ждать следующих номеров и приложу все усилия для их приобретения! Знайте, что вас читают, перечитывают и передают из рук в руки (по всему городу гуляют от силы 2-3 свежих номера — это вполне серьезно) и зачитывают «до дыр». Ваши поклонники в далекой Фергане.

Еще раз СПАСИБО!!!
С уважением, Имахов Алексей.

P.S. Позвольте маленькую критику. Журнал очень быстро разваливается. Хотя все, через чьи руки он

проходит, относится к прочтению очень бережно. Примите меры! И еще. Целью письма ни в коем случае не является желание выделиться среди других участников анкетирования. Просто, как говорится, — представился случай.

ОПМ

Нет, Алексей, принимать участие в анкетировании могут не только россияне, а вообще все читатели, не зависимо от места проживания, национальности и пола :). И хотя вы и не хотели выделяться среди других участников анкетирования, но именно это вам и удалось. Ваше письмо одно из самых ярких за последнее время, и мы искренне хотели бы поблагодарить вас за него.

РЕШИЛ ПОМОЧЬ

Привет, редакция журнала **Official PlayStation**.

Читая ваш седьмой номер, а именно рубрику «Письма», увидел призывы **HELP** от **Morjik'a** с Украины насчет игры **King's Field 2** и решил помочь, а заодно написать письмо в вашу редакцию с пожеланиями и рекомендациями.

Начну с игры **King's Field 2**, в надежде, что вы опубликуете мое описание, которое займет немного места. Как я понял из письма **Morjik'a**, у него возникли проблемы как попасть в комнату с переключателем. Для начала надо дать принцессе, которая стоит возле двери, где озеро, лечебное растение, пополняющее здоровье. Взамен она откроет дверь, дальше, если повернуть переключатели 4 раза, то между островами появятся мосты (с учетом, что у вас есть спец. ботинки). Этот путь приведет к заклинанию воды, а если крутануть три раза, то путь приведет на другой берег озера. Примечание: за каждое пребывание в комнате с переключателем надо будет отдавать предметы в такой последовательности: лечебное растение, антидот, **Blood Stone**, **Moon Stone**, глаз дракона.

Den. г.Электросталь Моск. области.

ОБРАЩЕНИЕ К ФЭНАМ

Привет, **Official PlayStation**!

Пишу впервые. Журнал покупаю по мере возможности, проявляю интерес к Стране Игр и журналам, посвященным автоспорту. На все эти издания уходит изрядная сумма **Russian** дензнаков, так что не обессудьте. Мог бы я, конечно, продолжить бесконечную дискуссию геймеров о качестве бумаги, содержании, приколах на страницах журнала, о клее, но знаете — надоело! Хочу обратиться ко всем фэнмам **PSX** (касается только ярких критиков **OP**): ребята, хватит тормозить! Единственное достойное издание о **PSX** в России старается, как может, печатать оперативную информацию для нас о нашей любимой и давно ставшей легендарной приставке, а вы о бумаге, о клее. Да не в ней и не в нем дело,

поймите! Журнал ин-фор-ма-ци-он-ный, а не веселые картинки или комиксы для детей. Да и живем-то в какой стране? В США, что ли? В России кризис вот был год назад, неужто не помните? Клей вам плохой. Лично я верю, что будет у нас в 2 тысячи таком-то году хороший клей и неплохая бумага.

А редакции хочу выразить огромную благодарность за ее нелегкий и нужный труд. А теперь к делу.

Считаю, что было бы неплохо открыть рубрику «черный список». На всякий случай предлагаю занести в этот «почетный» список **Tommi Makinen Rally** от **Europress**. Такое же громкое имя (**Tommi Makinen**) в названии, как и у футбольного симулятора в честь Майкла Оуэна (**Michael Owen**), а внутри ничего!

Небольшой вопрос (отвечать необязательно). Почему в №6 вашего-нашего журнала, в статье «Реслинг: В это можно играть», нет ни слова о **WarZone** от **Acclaim**, отличный реслинг забыли упомянуть?!

Спасибо за решение головоломки с роylem в **Silent Hill**!!! Я перед вами в долгу. Заранее огромное вам спасибо. Извините за длинное письмо.

С уважением,
Черкашин Дмитрий, г.Сосновый бор, Ленинградская область.

ОПМ

Надо же, одно из писем, где нас почти ни в чем не критикуют. Вот разве что только по поводу **WarZone**. По этому поводу хочется сказать, что автор статьи «Реслинг: В это можно играть», рассказал о самом явлении проникновения американской народной забавы в мир видеоигр, наметил перспективы развития этого своеобразного игрового поджанра, для чего, в общем, не обязательно было вспоминать всех представителей видеореслинговой братии. **WarZone** не упомянули, но, помимо этого, не были упомянуты многие старые игры, вроде NES'овской **WWF Wrestlemania Challenge** или забавной **WWF in Your House**. Это, в принципе, для темы не важно, а потому зачем тратить лишнее место. А вообще, вы нас тут очень хорошо хвалили, нам даже как-то неловко стало. Спасибо.

О НЕПОНРАВИВШЕЙСЯ КРИТИКЕ

Здравствуй, дорогая редакция моего любимого журнала «**Official PlayStation**»!

Мне 15 лет и этой осенью я начинаю учиться в техникуме. До вашего журнала я читал «Страну Игр». Про **PlayStation** там печатают почему-то очень мало, а если и напечатает, то критикуют до такой степени, что и читать неохота. К примеру, в одном из номеров там даже просто взяли и сравнили **Tomb Raider 3** с восьмидесятилетним **Dandy**! Пускай даже если каждый

поклонник PlayStation возьмет в руки журнал «Страна Игр», то дальше он его брать не захочет.

Ну а теперь перейдем к другому. В шестом номере **ОР** мне очень сильно не понравилось, как **Vasiok** очень уж сильно критиковал ваш журнал. И то, что якобы с нас только деньги дерут, а авторов где-то вообще нашли не понятно где и т.д. Хотя в чем я с ним согласен, так это лишь в том, что журнал после покупки на второй день начинает расклеиваться.

Ну а теперь о хорошей стороне журнала. Качество и написание статей просто отлично, и, читая их, до ночи просто невозможно оторваться. Скриншоты — их просто целая куча! А то, что недавно появились такие вещи, как оценки за графику, звук, оригинальность и геймплей, меня еще больше обрадовало. И еще, **Vasiok**, не надо говорить, даже бросать такие слова в адрес журнала, как: «Читая журнал я просто засыпаю от скуки, потому что там нет приколов!» И пускай бумага будет не первый класс, ведь самое главное — что написано на этой самой бумаге.

С уважением к Вам,
Ваш читатель Микешин Юра, г. Казань.

ОРМ

Извините, конечно, но тут у нас появились некоторые что ли «претензии» к вашему письму, относительно не совсем верного, на наш взгляд, мнения о журнале «Страна Игр». Возможно, вам кажется, что про PlayStation в «СИ» пишут маловато, но ведь на все есть свои причины. «СИ» — журнал многоплатформенный, а потому уделяет внимание самым интересным игровым проектам вне зависимости от системы, на которой они появятся. При этом надо угодить и владельцам PC, и владельцам PS и другим игрокам. Для тех, кому «Страны» мало, существуют «Official PlayStation», а с недавнего времени и «Страна PC Игр», издания полностью самостоятельные, но, тем не менее, поддерживающие связь с самым оперативным журналом России. Как уже говорилось в прошлом номере, «СИ» может служить прекрасным дополнительным изданием даже для PlayStation-only фаната, так как расширяет картину современной игровой действительности. И нельзя сказать, что все плейстейшновские игры там критикуют до невозможности. Ничего подобного. Плохая игра — суровая критика. Хорошая игра — сами понимаете. Все правильно. Ну а по поводу Tomb Raider 3 вы зря возмущаетесь, отмеченная вами статья во многом правильная, а отрывать фразу о «восемьбитности» от контекста нельзя. В общем, не правы вы. Но все равно спасибо, ведь вы все-таки цените прежде всего информацию, а только потом оформление.

Что-то в этом месяце на нас просто сыплются письма с критикой критики **Vasiok'a**, заявившего стране о себе в шестом номере **Official PlayStation**. Вот, например, еще одно послание от еще одного нашего читателя.

О НЕПОНРАВИВШЕЙСЯ КРИТИКЕ — 2

Здравствуй, любимый журнал «Official PlayStation»!

Прочитал ваш июньский номер (№6'99). В вашем отделе «Письма» я прочел первые два мнения о вашем журнале и хотел бы высказаться о них. Первое письмо под названием «Немного критики», честно говоря, меня немного взбесило. Конечно, в нем есть доля правды, но откровенная наглость, неуважение и наплевательское отношение к другим геймерам совершенно невыносимо!!! Кстати, что этот **Vasiok** имеет против такой интересной игры, как Heart of Darkness. Я считаю, она гораздо интереснее SaGa Frontier. Еще я не согласен с выражением «Где вы набрали таких авторов?!!! Их невозможно читать!». Совершенно наоборот, я бы выразился так: «Таких интересно пишущих авторов я не встречал ни в одном другом журнале».

Немного о достоинствах и недостатках.
Достоинства:

1. Оформление вашего журнала меня ошеломило. Он настолько стал красивым, содержательным, с большим количеством рисунков.
2. Профессионализм авторов.
3. Яркость и красочность обложки и страниц.
4. Содержательность.

Недостатки:

Про бумагу я ничего говорить не стану, т.к. понимаю, что вы сделали это с бумагой, чтобы мы, геймеры PSX, могли покупать журнал за не такую большую цену, которая могла появиться благодаря той бумаге.

1. Переплет. Пожалуйста, сделайте хороший и плотный переплет, а то приношу домой журнал, открываю — а половина вываливается.

А еще я хотел бы узнать, выйдут ли на PSX такие игры:

1. Mortal Kombat 5
2. Tekken 4
3. Soul Calibur

Желаю быть еще толще, еще содержательнее и еще красивее. В общем, как сказал один мультгерой: «Желаю счастья в личной жизни!»

Ваш поклонник,
Сергей Чеботарев («Steven»), г. Ростов-на-Дону.

ОРМ

1. О Mortal Kombat 5 Midway пока ничего не объявляло. В списках официально заявленных проектов фигурирует только Mortal Kombat Gold для Dreamcast, который, вероятно, будет представлять собой немного измененную версию четвертой части. PlayStation'овцы же в

праве ожидать игру Mortal Kombat: Special Forces, повествующую о приключениях Сони Блейд и Джексона Бриттса (то бишь Jax).

2. Основные анонсы от Namco еще впереди, а потому сказать что-то сейчас очень сложно. Tekken 4, на наш взгляд, скорее всего появится только на PlayStation 2 или же, не исключено, на Dreamcast. Судьба Tekken Tag Tournament пока не определена, но предполагается, что этот продукт появится или на первой PlayStation, или на сеговском Dreamcast.

3. Soul Calibur на PlayStation не появится. Namco решила выпустить его во всей красе на Dreamcast, а не упрощать для соньковской приставки.

Ну и, что называется, «на закуску» мы хотели бы предложить вам очень интересное письмо, которое просто приятно читать несмотря на довольно жесткую критику журнала и некоторые не совсем верные (на наш взгляд) мысли.

СКАЗКА О СЕРОМ ВОЛКЕ И ЖУРНАЛЕ ОРМ

Привет всем!

Считаю своим гражданским долгом начать с признания в любви к PlayStation. PS в моей жизни явление яркое и сильное. Явление не статичное, а бодро шагающее вперед. Как и любой удачный проект, эта приставка имеет в своем развитии три стадии: стадию роста, расцвета и затухания. Вся эта схема не только плод моего нездорового воображения. Это основа цивилизационного подхода А. Тойнби, который используется в исторической литературе. По идее **ОР** должен повторять цикл жизни PS, не отставая, но и не забегая вперед. Такие взаимоотношения нормального издания с игровой платформой я вижу примерно так. Во время 1-ой стадии журнал помогает создать доброе имя приставке, затем это имя кормит обоих, ну и на 3-ем этапе журнал подсчитывает заработанное и подбирает шрифт подписи на своем мавзолее. Логично (а я верю в законы логики) было бы ожидать от **ОР** чего-то подобного.

Не буду ерничать по поводу того, что журнал появился в таком недалеком 1998 году. Издание журнала дело, наверное, тяжелое, поэтому на то, что он так «запоздал», есть и объективные причины. То, что **ОР** поднялся наверх, встал на плечи уже гиганта PlayStation, в конце концов, не так уж и важно. Главное — «Official PlayStation» стал выходить. Ура, товарищи! Однако, хорошее начало не нашло достойного продолжения.

Вдруг (именно вдруг) со всех сторон и одновременно стали появляться статьи «особого толка». Если говорить грубо (а как тут еще можно говорить), авторы публикаций делали примерно следующее: вы-

бирали в каком-нибудь жанре игру, обзывали «продуктом всех времен и народов», после чего этот жанр торжественно объявлялся закрытым, т.е. автор заверял, что на **PS** игры лучше нет и, наверное, не будет. Так, с чьей-то легкой руки сыграли в ящик двухмерные драки и гонки со стрельбой. Редакция **OP** слишком увлеклась подведением итогов. Я тут привел два случая с летальным исходом, помимо этих есть еще менее радикальные примеры, но которые тоже создают настроение журнала. Такое обилие обобщений и выводов на практике будет означать одно — **PS** перестанет восприниматься как живая приставка.

Может быть, **PS** действительно отстала от жизни? Реально приставка уже принадлежит истории, а ее все еще выгораживаю. Может, мое письмо всего лишь наезд реаниматора на благородный труд когачега крематория?!

К счастью, это не так. Дела у **PS** идут неплохо. Для того, чтобы в этом убедиться, надо (просто необходимо) отвлечься от рубрики «Обзор» и отлистать журнал к моему разделу «В разработке». Почему именно «к моему»? Потому что это единственная часть **OP**, которая устраивает меня полностью. Так вот, если обратиться к этому источнику информации, видишь, что, во-первых, игры для **PS** создаются в большом количестве и, во-вторых, что все они высокого качества. Конечно, рост этого самого качества за последние годы снизился. Разница между **Gex 2** и **Gex 3** меньше, чем между **Gex 1** и **Gex 2**, но ведь она есть и она по-прежнему существенна. То, во что мы играем сейчас, намного лучше того, во что мы играли раньше. Только сейчас **PS** начала реализовывать себя полностью, а значит, говорить о ее старении рановато. Да и вообще старость приставки определяется не внутренними явлениями, а внешними факторами. Платформа уходит на покой, когда у нее появляется замена. Если я увижу что-то лучше, интереснее и удачнее, чем **PS**, проводы серой приставки не будут долгими. И вот такой альтернативой проекту **Sony** станет (как все уже, наверное, догадались) только новый проект от **Sony**, рабочее название которого кажется таким добрым и теплым — **PS2**. У этой платформы будет масса достоинств, главное из которых (об этом можно сделать вывод, прочитав последние несколько номеров **OP**) то, что к ней перейдут издатели и разработчики от **PSN1**. Помимо всего прочего, игровая система обладает очень недурственными техническими характеристиками, что, конечно же, радует. В итоге, если верить редакции журнала, мы получим что-то мощное и военное (этакий филиал Пентагона у себя дома), а если доверять создателям проекта, то чудесный подарок волшебной феи (помните фокус с Золушкой?). Любой из этих двух вариантов устроит любого любителя видеоигр. Однако, для того, чтобы получить титул «самой-самой приставки», **PS2** необходимо материализоваться на прилавках магазинов, а не так уж и просто — требует много сил и времени.

Так что повторюсь, **PlayStation** объективно не является устаревшей приставкой. Все существующие игровые системы не составляют ей особой конкуренции. Так, более мощную платформу **N64** никто и

никогда не назовет более удачной. А проекты будущего этому будущему все еще принадлежат: Dreamcast в Европе не появился (к моменту выхода номера появится — ред.), сказочно-милитаристическая программа **PS2** — дело (по приставочным меркам), отдаленное от нас во времени. Если говорить о самой **PS**, то при существующих темпах создания игр для нее, приставка переживет еще несколько революций в своих жанрах, а коллекции геймеров пополнятся не одним десятком качественных игрушек. Поэтому редакция **OP** выбрала неудачное время для фраз о том, что «увы, золотой век нашей заслуженной старушки **PSX** медленно, но неуклонно катится к закату» (вслушайтесь в это сочетание звуков — каждое слово буквально излучает позитивную энергию). Во-первых, каждая платформа обладает ограниченными техническими возможностями, которые нельзя расширить или увеличить. У приставок нет прибабасов, купив которые, можно, например, увеличить производительность своего железного друга. Говорить о закате **PS** некорректно. Она двигалась к нему «медленно, но неуклонно» сразу с момента создания. Зачем пугать тем, что было известно уже давно и к чему уже все привыкли? Зачем напоминать об этом, когда для платформы создают самые продвинутые игры? Во-вторых, если автор статьи не желает рубить дерево, на котором сидит сам, и каждый выпад в адрес **PS** все равно заканчивается словами «Не стоит недооценивать PlayStation», тогда зачем вообще затевать какое-то проблемное вступление. Если подобные лирические отступления призваны увеличить литературную ценность материала, то использование таких художественных средств кажется неоправданно рискованным занятием. Говорить читателям **OP** о том, что их приставка не самая лучшая, может быть, и смело, но не очень умно. В-третьих, помимо того, что у **PS** небольшая оперативная память (по-моему, **2Mb**), **OP** ничего не говорит о реальных недостатках платформы. В 6-ом номере журнала даже прозвучала мысль о том, что с играми для системы **Sony** не справляются **PC** с ускорителями (извините, но вы не поняли высказанную автором мысль — ред.). Услышав такое хотя бы один раз, верить в стоны о «закате» не очень хочется. Так что абстрактные словосочетания о неизбежности старения можно заменить конкретными претензиями к **PS** и ее составляющим. Совершенных приставок нет, они не могут кого-то абсолютно устроить, однако и не устраивать полностью **PlayStation** еще не может. Мне кажется, что эта приставка находится в стадии расцвета, а не заката. Может быть, я не прав?

Все это относится к текстам, к содержанию журнала, хотелось бы сказать и пару слов о внешнем виде **OP**. К любому изданию всегда предъявляются два основных требования — оно должно быть оригинальным и обладать высоким качеством. Если отсутствие второго можно объяснить кризисом, то отсутствие первого от финансовых проблем никак не зависит. Почему-то, читая **OP**, понимаешь, что журналы об играх самые консервативные, и если меняются, то только в сторону единого стандарта (за стандарт, надо понимать, взято издание «Страна Игр»). Поэтому давать глобальных оценок внешнему виду не буду, боюсь обидеть, просто перечислю некоторые мелочи, которые мне надоедают.

Зачем в обзорах выделили вставку «Для сравнения»? Особого сравнения в них просто нет — это краткие описания других игр, которые связаны с обозреваемыми только жанром. Зачем при оценке игр публикуется мнение редакции, если оно совпадает с мнением автора? Мне очень понравилась идея писать имена создателей статей, это очень разумно, т.к. безликая подпись **OPM** всем уже обрыдла. Однако тут не без приколов — имя одного автора употреблялось **10 (!)** раз подряд. Гораздо лучше было бы вынести этот автограф в конец рубрики, т.к. вся она состояла из его материалов.

Всем пока!

Серы Волк, Калининградская область.

P.S. Я не буду извиняться за убогий слог и отсутствие логики, просто напомним, что автор письма не Пушкин.

OPM

Суперписьмо. Не буду полностью его разбирать, соглашаясь или не соглашаясь с тем или иным высказыванием оратора. Разберитесь сами. Здоровую критику (например, насчет предварительного подведения итогов) мы примем к сведению. Ну а «нездоровую» (так сказать) — сами понимаете...

Как вы, наверное, помните, в прошлом номере нашего журнала мы торжественно объявили имя человека, которому был вручен приз за лучший секрет и лучшую любительскую тактику. С секретиком и советами по прохождению **Extreme Battle** в **Resident Evil 2 Dual Shock Version** наши читатели ознакомились тогда же, а вот прохождение игры **Deep Freeze**, обещанное нами тогда, вы имеете счастье лицезреть сейчас. И несмотря на то, что в Европе эта игра так и не появилась, ради нашего призера и наших читателей мы не могли не сделать исключения и не опубликовать краткий солюшен по этому интересному продукту. Читайте на здоровье.

DEEP FREEZE

Жанр: Боевик

Издатель: **Sammy**

Разработчик: **Yasushi Akimoto**

Альтернатива: **Metal Gear Solid**

После ознакомления с **Deep Freeze** у меня появилось желание написать на обложке диска «a sequel to **Metal Gear Solid**», поскольку сходств у обеих игр очень много — и по сюжету, и по оформлению. В **Deep Freeze** исправлен главный, на мой взгляд, недостаток **Metal Gear Solid** — грубо нарисованные персонажи. Для заставок используется анимация весьма приличного качества. Здесь, правда, нет **Metal Gear**овских фишек типа управления ракетой от первого лица и мышей, ворующих ключи. И в

целом — элементов стратегии поменьше, больше «живых» боев.

Тем не менее, продукт компании Sammy заслуживает высокой оценки. И если вам понравились **Metal Gear Solid**, сериал **Resident Evil**, то **Deep Freeze** займет достойное место в вашей коллекции. Пока что в продаже имеется лишь японская версия игры, однако разговоры там ведутся на английском. В качестве названия выбрано полицейское приказание «freeze» (что-то вроде «замри»).

Главное действующее лицо **Deep Freeze** — командир отряда спецназа. Его задача — освободить объекты, захваченные бандой террористов, страдающих обостренной манией величия.

Для выполнения боевых заданий вы должны выбрать себе напарника из бойцов своего подразделения (6 персонажей, по ходу игры добавляется еще один). Рекомендую взять девушку с автоматом или парня с дробовиком.

Управлять партнером можно кнопкой (L2), в верхней части высвечиваются три зеленых картинка:

1. Человек с ружьем — увидев врага, напарник отстреливается.

2. Человек с поднятой дубиной — напарник просто следует за вами.

3. Человек с поднятыми руками — напарник на некоторое время становится неуязвимым, но при этом понижается его уровень жизни.

Берегите своего напарника, и он поможет вам в трудную минуту!

По ходу игры вам будут встречаться заложники. Чтобы их освободить, нужно перебить всех врагов в комнате, подойти к пленнику и нажать (X). При этом у вас или у напарника повысится уровень здоровья.

Внутри деревянных ящиков бывают спрятаны полезные предметы.

Железные бочки, если их расстрелять — взрываются.

Этап 1. Небоскреб

(Очень обширный уровень, поэтому буду краток)

56-ой этаж — ничего интересного.

57-ой этаж — Обследуйте помещения, освобождайте заложников. В узком лифтовом коридоре расположен единственный работающий лифт, на котором можно проникнуть в заблокированное крыло 58-ого этажа.

58-ой этаж (блокированное крыло) — В морозильной камере, возле трупа лежит ключ от конференц-зала. В зале находится много заложников. Когда отправите в мир иной всех террористов, получите спецключ от лифта.

59-ой этаж (можно добраться по лестнице или лифтом из центрального холла) — Пара заложников. Ключ от электрощитовой (но этого вам знать пока не положено).

60-ый этаж — В холле засела целая армия головорезов. Избавившись от них, разломайте ящики, которыми забаррикадированы двери. Получите доступ на крышу.

Чердак — здесь расположена электрощитовая.

Крыша — Попытайтесь запустить кран, чтобы проникнуть в заблокированную комнату. Ничего не выйдет, потому как отключено электричество. Сходите в электрощитовую. Тогда-то и узнаете, что

ключ находится на 58-ом этаже (его даст вам один из заложников).

Этап 2. Бункер в джунглях

Перво-наперво следует освободить пленного солдата, отправив в загробный мир четырех конвоиров.

Далее вам предстоит блуждание по коридорам, где полным-полно бандитов. Дверь, расположенная под лестницей, заперта. Ключ находится в самом дальнем помещении на этаже. Сначала нужно взять его, а затем посетить дисплейный зал (смежная комната). Когда вы попытаетесь включить компьютер, с вами по радиации свяжется начальство и сообщит радостную весть: на базу движется армада бомбардировщиков, и у вас есть 20 минут, чтобы покинуть базу. Начинается отсчет времени.

Идите в дверь под лестницей. В канализационном отсеке лежит труп убитого солдата. Когда вы приблизитесь к телу, на вас накинется злобный прыгучий мужичок, вооруженный парой длинных ножей. Старайтесь все время держать гада под прицелом, не позволяйте ему атаковать вашего напарника, а когда он бросится на вас — отбегайте в сторону.

Получив изрядную порцию свинца, попрыгунчик взорвет дымовую шашку и удерет. Бегите на нижний этаж бункера. Освободите пленника. Вместе с ним идите к причалу. Пока пленник чинит катер, вам придется выдержать бой с отрядом головорезов (их лучше отстреливать вслепую, ориентируясь по карте), а затем с маньяком, которого вы повстречали в канализации. Ослепляйте врага **stun grenade** (если еще остались), уклоняйтесь от его выпадов и стреляйте ему вслед.

Далее вы уезжаете на катере, а самолеты стирают остров с лица земли.

Этап 3. Центр слежения за военными спутниками (насколько я понял)

Этот уровень вам предстоит проходить в одиночку, имея в своем распоряжении лишь пистолет с одной обоймой. Поэтому расходуйте боеприпасы очень экономно, а лучшая тактика — удирать от врагов.

Сначала вам необходимо извлечь из компьютера план здания. Затем идите в кабинет директора (заблудиться невозможно, так как все остальные двери закрыты). В кабинете вы повстречаетесь с маленькой девочкой, отца которой убили террористы. Возьмите ключ, валяющийся рядом с трупом. Идите в проход, открывшийся слева.

Вы очутитесь в квадратном зале. В центре помещения, в небольшой камерке, расположен пульт управления электронными замками. После неудачной попытки открыть замки, вернитесь в кабинет директора и подберите с пола карточку с паролем, на которую вы раньше не обратили внимания. Введите пароль в компьютер. Часть дверей откроется... (карта уровня прилагается).

Этап 4. Военная база

Переговорив с программистом, скопируйте информацию с компьютеров, расположенных на 2 и 4 этажах, обслуживающего спутниковую антенну. Езжайте на лифте вниз и выходите в коридор. Седовласый главарь террористов поприветствует вас залпом из ракетной установки. Быстро бегите вперед. Вы очутитесь в ангаре, битком набитом танками,

тягачами с ракетами, броневиками... В ходе ожесточенных боев вам нужно пробиться к лифту. Он отвезет вас наверх.

Следующие 2 коридора лучше всего преодолевать бегом, взрывая на ходу **stun grenade**, иначе, если будете отстреливаться до победного конца, потратите полжизни.

А вот в третьем зале вас поджидает седой босс! Оттаться в живых после встречи с ним весьма сложно. Этот паразит палит попеременно то из автомата, то из ракетницы. Вдобавок по углам помещения располагается целая артиллерийская батарея, ведущая ураганный огонь.

Единственное, что могу посоветовать — не стойте на месте. Используйте прием R2+«вправо» или «влево» (бег в сторону) с одновременной стрельбой. Ни в коем случае не тратьте время на перезарядку оружия, лучше это сделать через опции, нажав (SELECT).

Инвентарь

Пистолет **sig p226** — 16-ти зарядный. Прост в обращении. Наиболее эффективен против одиночных врагов.

HK53 — скорострельный 30-ти зарядный автомат. Убойная сила меньше, чем у пистолета. HK53 лучше использовать против больших скоплений врагов или для того, чтобы «нащупать» противника по карте.

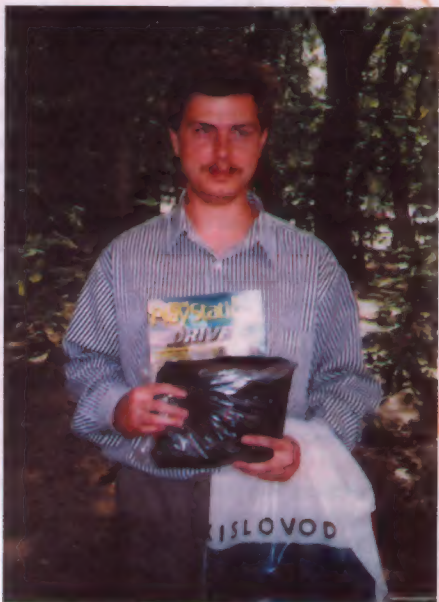
W870 — мощное зарядное ружье. Имеет большую отдачу, что не позволяет вам стрелять на бегу. Кроме того, много времени уходит на перезарядку. Используйте его, если противник прочно сидит у вас на мушке.

Stun Grenade — ослепляют врагов на несколько секунд.

Гранаты — малоэффективное оружие. Их имеет смысл применять против врагов, притаившихся за углом.

Серый чемоданчик — увеличивает уровень здоровья наполовину.

Компьютерный маньяк Булгаков Алексей.





НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

рессы магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3), ВИСТ (тел. 159-4001), МАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст.м. Юго-Западная), "Детский проспект", ИГРОТЕХ (пр-т Вержадского, 108, ст.м. "Юго-Западная"). Оптовые продажи: БУКА, тел. 111-5156, ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412

namco®



TEKKEN 3™

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED